World of Warcraft: Edler Metallic-Sticker + Einsteiger-Guide

03/05 | € 4,99
FEBRUAR

PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

2 VOLLVERSIONEN

16

WIZARDRY 8

„Rollenspiel der Extraklasse"
PC-Games-Wertung: 85 %





AIRLINE TYCOON DELUXE

Manager-Spiel mit vielen Gags!

Top-Demos des Monats:

- Star Wars: Republic Commando
  Brandneuer Taktik-Shooter: Klonkriege im Team
- Act of War
  Komplette Mission: Besser als C&C Generäle?
- Scrapland
  Grand Theft Raumschiff: Cooles Action-Adventure

HALF-LIFE 2: Über 100 Maps





Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Half-Life 2

Auf DVD: 100 Maps

Age of Empires 3

- Die 25 heißesten Facts
- Mega-Screenshots

World of Warcraft

Metallic-Sticker im Heft

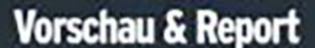
XXL FORMAT

STAR WARS

EMPIRE AT WAR

Mächtiges Echtzeit-Strategiespiel der C&C-Macher









Vorschau & Report

TAKTIK-SHOOTER
Rainbow Six & Co.: Das kommt 2005!

SPIEL DES JAHRES
Ihre Favoriten: So haben Sie gewählt!

INTERVIEW: THE FALL
Die Patch-Pläne der Entwickler

Tipps & Tricks

WORLD OF WARCRAFT
Tipps für den Einstieg + Karten

SCHLACHT UM MITTELERDE
Die dunkle Kampagne gelöst!

SID MEIER'S PIRATES!
Ru(h)m und Reichtum – so geht's!

Hardware & Tuning

TEST: GRAFIKKARTEN
Marktübersicht: Wo der Kauf lohnt

RADEON TUNING-GUIDE
Turbo-Tipps für Ihre Ati-Karte

AMD ATHLON 64
Mit einfachen Tricks mehr Leistung

www.easports.de
www.uefachampionsleaguegame.ea.com













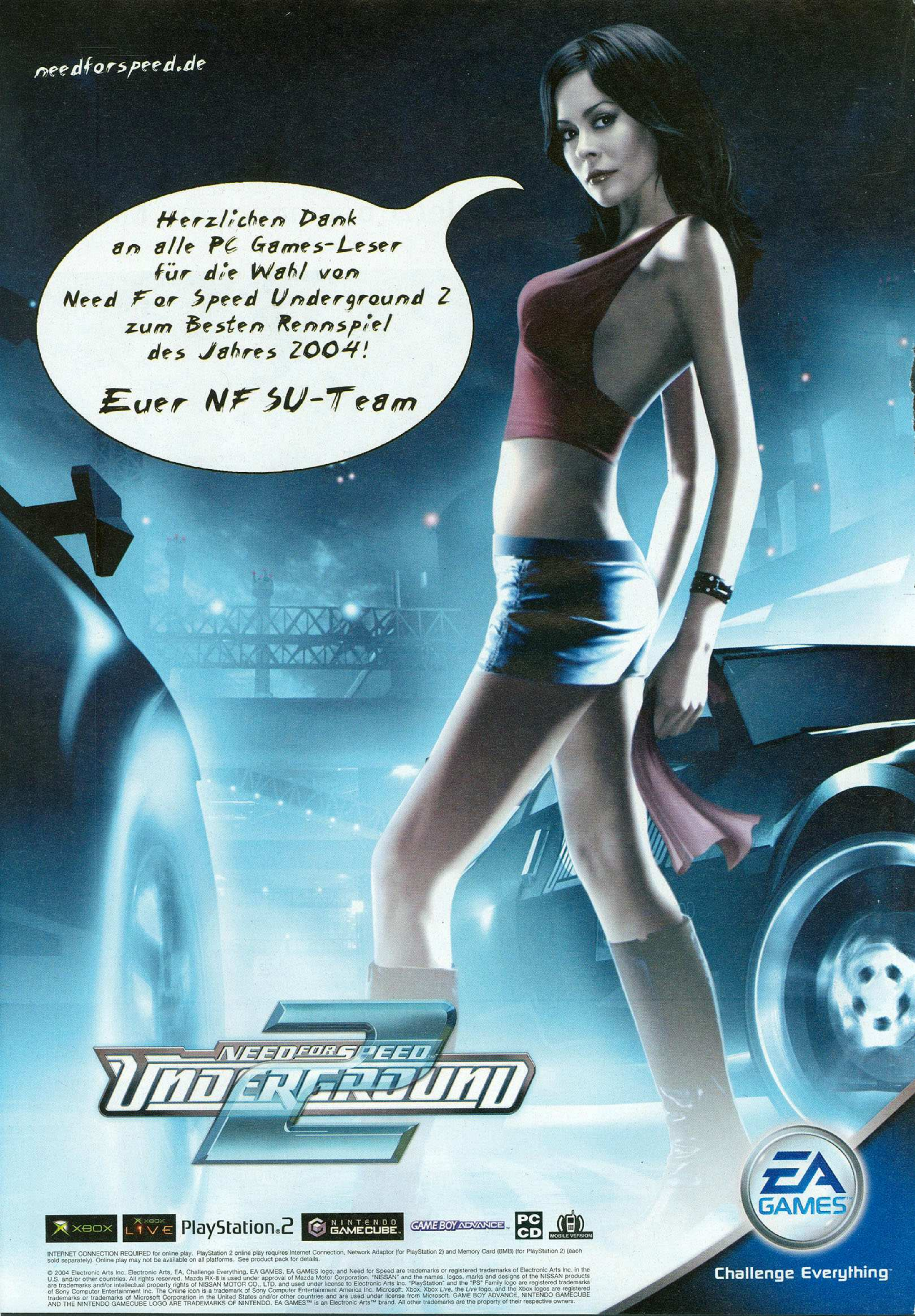

It's in the game.™

Genug trainiert. Jetzt beginnt deine Mission!

UEFA Champions League - die Königsklasse des Fußballs. Dein erster Auftrag lautet: Gewinne das nächste Spiel ohne Gegentor. Du hast in dein Team investiert, jetzt muss es auch erfolgreich spielen. Das einzigartige, storybasierte Gameplay stellt dich vor immer neue Aufgaben. Schaffst du es nicht, diese zu erfüllen, dann wackelt dein Trainerstuhl. Bist du aber erfolgreich, erwartet dich die Welt der Superstars, und du kannst zum Helden werden.

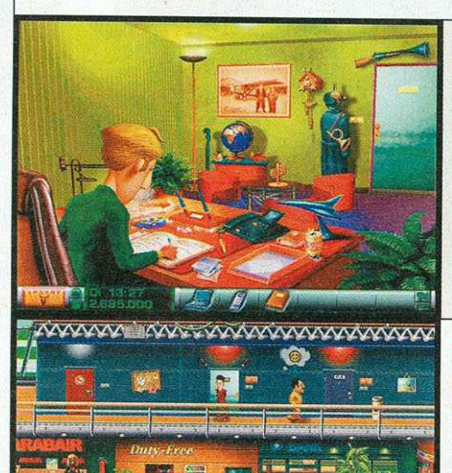
Beginne deine Mission!




needforspeed.de
Herzlichen Dank
an alle PC Games-Leser
für die Wahl von
Need For Speed Underground 2
zum Besten Rennspiel
des Jahres 2004!
Euer NFSU-Team
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
PC CD
MOBILE VERSION
INTERNET CONNECTION REQUIRED for online play. PlayStation 2 online play requires Internet Connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Online play may not be available on all platforms. See product pack for details.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.
EA GAMES
Challenge Everything

Vollversion: Airline Tycoon Deluxe

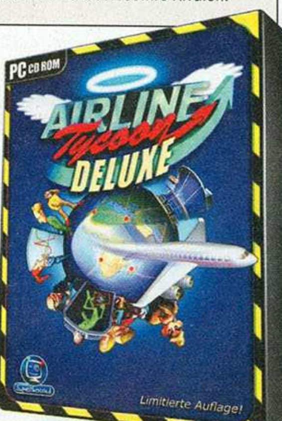
Spieltiefe und Humor am laufenden Gepäckband: Managen Sie Ihre eigene Fluglinie!



- Witzige, turbulente Wirtschaftssimulation im Comicstil
- Völlige Handlungs- und Bewegungsfreiheit im Flughafen
- 30 verschiedene Orte, die besucht werden können
- Kontrolle über alle Managementbereiche: Flugzeugeinkauf und -ausstattung, Finanzierung und Börsennotierung, Routenplanung und Auftragssuche, Personal, Werbung, Wartung und viele Details mehr
- Einfach zu bedienender Konstruktionsbereich für eigene Flugzeuge
- Nutzen Sie zusätzliche Sicherheitseinrichtungen gegen Angriffe der Konkurrenz oder sabotieren Sie selbst Ihre Rivalen.







Das Benutzen der Software unterliegt den Bestimmungen der beiliegenden Endnutzerlizenzvereinbarung. Sie müssen diesen Bedingungen zustimmen, bevor Sie dieses Produkt benutzen dürfen.

Minimale Systemvoraussetzungen

133 MHz Prozessor, 32 MByte Hauptspeicher, 2 MByte SVGA Grafikkarte, 4x CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte (100 % Soundblaster kompatibel), 400 MByte Festplattenspeicher, Windows 98/Me/2000 oder XP

Vollversion: Wizardry 8

Erleben Sie Teil 8 der legendären Rollenspiel-Serie!



- Riesige Fantasywelt voller Gefahren und Mysterien
- Wählen Sie aus elf Rassen und 15 Charakterklassen
- Innovatives Kampfsystem
- Über 100 verschiedene Monstertypen
- Mehr als 100 aufwendig animierte Zaubersprüche
- Hohe Wiederspielbarkeit durch verschiedene Enden

Das Benutzen der Software unterliegt den Bestimmungen der beiliegenden Endnutzerlizenzvereinbarung. Sie müssen diesen Bedingungen zustimmen, bevor Sie dieses Produkt benutzen dürfen.



Minimale Systemvoraussetzungen:

Pentium II/Celeron 233 oder besser, 64 MByte Hauptspeicher, 4x CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, 3D-Grafikkarte



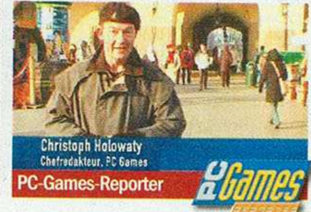
Die DVD-Highlights des Monats


Demo: Half-Life 2 (nur „Ab 18"-Edition)


Demo: Scrapland


Demo: Act of War


Demo: Star Wars: Republic Commando



PC-Games-Reporter



Report: Star Wars: Empire at War

Das ist drauf:

Vollversionen

Titel	CD	DVD
Wizardry 8 (im Datenbereich der Videoseite)		DVD
Airline Tycoon Deluxe	CD 2	DVD

Spielbare Demos

Titel	CD	DVD
Act of War		DVD
Blitzkrieg: Rolling Thunder		DVD
Bridge Builder	CD 1	DVD
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige (Mehrspieler-Demo)		DVD
Scrapland		DVD
Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings		DVD
Skisprung Wintercup 2005	CD 2	DVD
Star Wars: Republic Commando	CD 1	DVD
The Sentinel	CD 2	DVD
Will of Steel	CD 1	

PC Games EXKLUSIV AUF DVD: „PC GAMES REPORTER"

Videos, Trailer, Reports

Titel	CD	DVD
VOR ORT		
UEFA Champions League 2004-2005		DVD
Tom Clancy's Rainbow Six: Lock Down		DVD
Star Wars: Empire at War		DVD
NEWSFLASH		
Act of War: Direct Action		DVD
Cold Fear		DVD
Nibiru: Der Bote der Götter		DVD
Second Sight		DVD
NEU IM LADEN		
Biathlon 2005		DVD
Lineage 2: The Chaotic Chronicle		DVD
Miami Vice		DVD
Pool Shark 2		DVD
RTL Hinter Gittern		DVD
Super Power 2		DVD
Turbo Strauß		DVD
World of Warcraft		DVD
RUBRIKEN		
Special: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory		DVD
Hardware: Grafikkarten-Tuning		DVD
Leser-Charts		DVD
Abspann mit Outtakes		DVD
SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)		
Brothers in Arms		DVD
Still Life		DVD
HALF-LIFE 2-SPECIAL:		
Half-Life-2-Demo		DVD 18
Half-Life-2-Mappack		DVD
Half-Life-2-Tipps&Tricks		DVD

Updates

Titel	CD	DVD
Alexander: The Heroes Hour – Easy patch		DVD
Anstoß 4 Edition 0304 v1.7 von v v1.6 (d)	CD 1	DVD
Blitzkrieg: Rolling Thunder v1.3 (eu)	CD 1	DVD
Call of Duty v1.5 (int)		DVD
Codename Panzers v1.10 (d)		DVD
Elite Starfighter v1.4 (d)		DVD
Fire Department 2 v1.02b (d)		DVD
Flatout v1.1 (int)	CD 1	DVD
GTR – FIA GT Racing Simulation v1.21 vonv1.20 (d)		DVD
Imperium Galactica 2: Alliances v1.08 von v1.06 (int)	CD 1	DVD
Sacred v1.8.2.6 (d)		DVD
Ski Alpin 2005 v.1.89 (d)	CD 1	DVD
Skispringen 2005 v1.48 von v1.47 (d)	CD 1	DVD
Skisprung Wintercup 2005 v1.1(d)	CD 1	DVD
Sonic R network-play-upgrade	CD 1	DVD
The Fall: Last Days of Gaia v1.5 von v1.0 (d)		DVD
Tiger Woods PGA Tour 2005 v1.1 (int)	CD 1	DVD
Top Spin patch #1	CD 1	DVD
Trainz Erweiterungspack SP4		DVD
Vermeer 2 v1.1.0.0 (d)	CD 1	DVD

Treiber

Titel	CD	DVD
WINDOWS 9X/ME		
Ati Catalyst 4.10		DVD
Nvidia Detonator 66.94		DVD
Nvidia Nforce 4.27		DVD
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5		DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.53		DVD
WINDOWS XP/2000		
Catalyst 4.12 mit Catalyst-Control-Center		DVD
Catalyst 4.12 mit Control-Panel		DVD
Nvidia Detonator 66.93		DVD
Nvidia Nforce 5.10		DVD
Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5		DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.53		DVD

Tools auf DVD

Titel	CD	DVD
Adobe Reader 6.0		DVD
Ati Refresh-Fix 0997	CD 1	DVD
AtiTool v.0.0.20	CD 1	DVD
Cpu-z 1.25	CD 1	DVD
Detonatorunlock 1	CD 1	DVD
Detonatorunlock 2	CD 1	DVD
DirectX 9.0c		DVD
Fraps 1.9D	CD 1	DVD
Fraps 2.3.3	CD 1	DVD
Irfan View 395	CD 1	DVD
Maxthon 1.1.067 Combo	CD 1	DVD
Morebench LX 4.18	CD 1	DVD
Prime95 23.8	CD 1	DVD
Refreshlock 2.02	CD 1	DVD
Rivatuner 2 RC 15	CD 1	DVD
Rtool 0.9.9.8 RC0	CD 1	DVD
Securepoint Firewall	CD 1	DVD
Speed Fan v4.18	CD 1	DVD
Win DVD (Trial)		DVD
Winrar v.3.40 (d)		DVD
Winzip		DVD

UMTAUSCHCOUPON

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 03/05

- ☐ PC Games Airline-Tycoon-CD
- ☐ PC Games Demo-CD

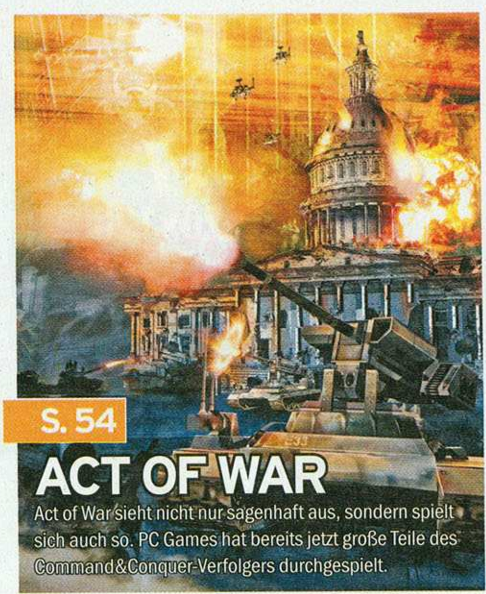
Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Star Wars: Empire at War

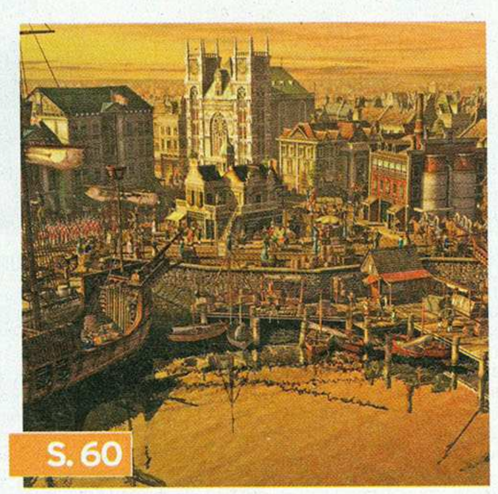
S. 46 Welt-All Inclusive: US-Korrespondent Lenhardt stürzte sich bei einem Vor-Ort-Besuch in die epischen Echtzeitstrategie-Schlachten des neuesten Star-Wars-Abenteuers.



S. 54

ACT OF WAR

Act of War sieht nicht nur sagenhaft aus, sondern spielt sich auch so. PC Games hat bereits jetzt große Teile des Command&Conquer-Verfolgers durchgespielt.



S. 60

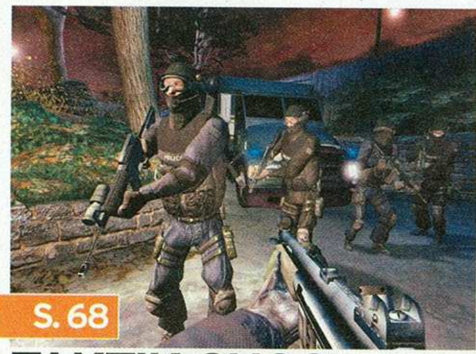
AGE OF EMPIRES 3

Nach der Antike und dem Mittelalter entdecken die Ensemble Studios Amerika – und das in berauschend schöner Grafik.

AKTUELL

TEST

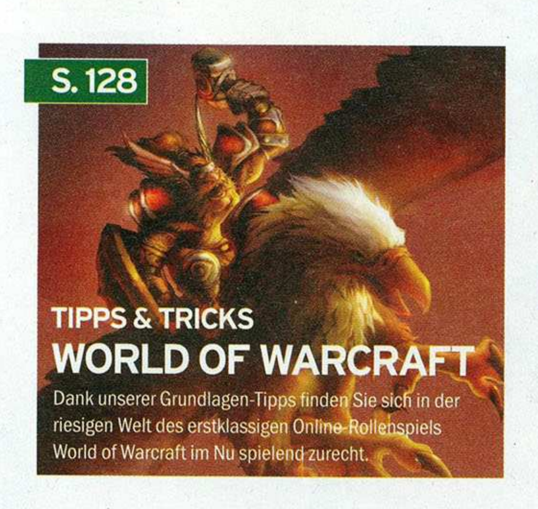
Inhalt 03/2005



S. 68

TAKTIK-SHOOTER-SPECIAL

2005 wird das Jahr der Taktik-Shooter – PC Games zeigt auf neun Seiten neueste Bilder der Highlights.



S. 128

TIPPS & TRICKS

WORLD OF WARCRAFT

Dank unserer Grundlagen-Tipps finden Sie sich in der riesigen Welt des erstklassigen Online-Rollenspiels World of Warcraft im Nu spielend zurecht.



S. 152

GRAFIKKARTEN-MARKTÜBERSICHT

Nvidias 6600 GT bietet viel 3D-Power fürs Geld, und auch PCI-E-Karten glänzen mit Niedrigpreisen – Zeit zum Aufrüsten?

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT



Editorial

Widerstand ist zwecklos

Mittwoch | 22. Dezember 2004

Schöne Bescherung: Nach Patch 1.1 (zwei Tage vor der Veröffentlichung), Patch 1.2 (ein Tag nach der Veröffentlichung), Patch 1.3 (23. November), Patch 1.4 (24. November) und Patch 1.5 (07. Dezember) erscheint heute Patch 1.6 für das Endzeit-Rollenspiel **The Fall** – doch viele gefrustete Käufer sind inzwischen mehr in Auszeit- statt in Endzeitstimmung. Für Version 1.7 verspricht Spieldesigner Carsten Strehse ein „praktisch fehlerfreies" Spiel. Wie es überhaupt zu dieser Anhäufung von Problemen kommen konnte, steht im Interview ab Seite 32.

Montag | 03. Januar 2005

Titelstory-Ortstermin für Heinrich Lenhardt bei Petroglyph in Las Vegas:, einer Gruppe ehemaliger Westwood-Mitarbeiter. Die vielen Mannjahre Erfahrung in Sachen Echtzeit-Strategie zahlen sich aus: **Star Wars: Empire at War** (Seite 46) macht Sie nicht nur zum Feldherrn auf Planeten, sondern auch zum Herrn über X-Wing-Geschwader, Sternenzerstörer und Todessterne. Dass die Konkurrenz nicht schläft, zeigen wir ab Seite 60: Nach der offiziellen Ankündigung von **Age of Empires 3** haben wir recherchiert, Kollegen im In- und Ausland befragt und so alle Daten und Fakten zusammengetragen. Wenn **Age of Empires 3** tatsächlich wie angekündigt in diesem Jahr erscheint, muss sich das erst für 2006 geplante **Anno 3** winterfest anziehen.

Dienstag | 04. Januar 2005

Widerstand ist zwecklos: Während die halbe Redaktion spätestens im Weihnachtsurlaub hoffnungslos der **World of Warcraft**-Sucht erlegen ist (Redaktions-Runninggag: „Ich kann jederzeit aufhören ... ehrlich!"), arbeitet Blizzard intensiv an der deutschen Version. Mitte Februar steht das Rollenspiel voraussichtlich im Laden. Für Vorfreude sorgt der glänzende **World of Warcraft**-Sticker, der der Gesamtauflage dieser PC Games beiliegt (zu finden auf Seite 67). Möge er solide haften! Wer von Anfang an dabei sein möchte und auf der Suche nach einem Reiseführer ist, wirft einen Blick in den Praxisteil ab Seite 128: Dort haben unsere **World of Warcraft**-Experten wertvolle Tipps zusammengestellt, die Ihnen die Orientierung erleichtern. Den Test der deutschen Fassung inklusive vieler weiterer Profi-Tipps lesen Sie in der kommenden PC Games.

Donnerstag | 06. Januar 2005

Mal ehrlich: Waren Sie nicht auch überrascht, wie flüssig **Doom 3**, **Half-Life 2** oder **Far Cry (dt.)** selbst auf Durchschnitts-PCs laufen? Hier einen Regler justiert, dort auf Schatten verzichtet, schon spielt man Shooter mit Referenzgrafik faktisch ruckelfrei. Doch wer die genannten Spiele erst einmal auf neuzeitlichen Karten erlebt hat, will nicht mehr freiwillig zurückkehren. In der großen Marktübersicht ab Seite 152 ist für jeden die passende Karte dabei: besonders günstige, besonders schnelle, besonders gut ausgestattete, besonders übertaktungsfreudige. Wer mehr Leistung aus seiner Radeon-Karte oder einem Athlon 64 herauskitzeln möchte, entdeckt im umfangreichen Praxisteil sofort umsetzbare Tipps. Dazu reichen wir Tools auf DVD.

Freitag | 7. Januar 2005

Far Cry (dt.), **Mittelerde**, **Sims 2**, **Vampire**: Nach der letztjährigen Flut an Spieleknüllern ist es an der Zeit, Bilanz zu ziehen. Die PC-Games-Leser haben dies in den vergangenen Wochen getan: Ab Seite 22 erfahren Sie, welche Neuheiten die PC-Games-Leser zu den besten Strategie-, Renn-, Action-, Rollen- und Sportspielen gekürt haben.

Freitag | 14. Januar 2005

Mehr Platz, mehr Demos, mehr Videos, mehr Vollversionen: Neben der vergnüglichen Wirtschaftssimulation **Airline Tycoon Deluxe** packen wir das legendäre Rollenspiel **Wizardry 8** auf die Heft-DVD. Und erneut hat sich für Abonnenten das Upgrade auf die Ab-18-Edition ausgezahlt: Die umfangreiche **Half-Life 2**-Demo lockt zu einem Probespiel – Widerstand zwecklos ...

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht

Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... trotzt allen Spielautomaten-Verlockungen in Las Vegas und versucht sein Glück lieber bei Petroglyph: Für unsere Titelstory wirft er einen mächtigen Blick auf das **Star Wars**-Strategiespiel **Empire at War**.

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... riskiert einen verstohlenen Schulterblick bei Spieldesigner Andreas Leicht, ehe er sich selbst auf den **World Racing 2**-Parcours wagt. Eindrücke seiner Probefahrt bekommen Sie auf Seite 36.

CHRISTOPH HOLOWATY ...



... meldet sich diesmal mit der DVD-Show „PC Games Reporter" aus dem polnischen Krakau: Dort nimmt er Sie mit hinter die Kulissen des futuristischen Echtzeit-Strategiespiels **Earth 2160**.

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
THOMAS WEISS



„World of Warcraft ist da und dahinter gähnende Leere. Was nun, Blizzard?“

Die Frage, welches Spiel von Blizzard das nächste ist, stellen sich nach dem Erscheinen von World of Warcraft nicht wenige Spielefans. Dass es Starcraft Ghost sein könnte, wird Sie als PC-Spieler einen feuchten Kehricht interessieren. Also: Was nun, Blizzard? Ich rechne schon einmal nicht mit Diablo 3. Vermutlich würden die Entwickler nach dem fünfjährigen Marathon an World of Warcraft in irres Gelächter ausbrechen, wenn sie jetzt die Programmierung eines ähnlichen Spiels starten müssten. Und mal vorausgesetzt, es gäbe ein Diablo 3: Warum sollten Sie das dann spielen, wenn World of Warcraft im Grunde das Gleiche ist, nämlich Monstermetzelei und Jagd nach Gegenständen? Vielleicht wenden Sie ein: Aber Blizzard-Spiele erscheinen doch eh mit Abständen von einem halben Jahrzehnt, bis dahin wäre Diablo 3 voll in Mode! Dann sage ich: World of Warcraft ist die H-Milch unter den Online-Rollenspielen. Schauen Sie sich Ultima Online an, das läuft immer noch (wenn auch, zugegebenermaßen, am Krückstock), und um sich selber keine Konkurrenz zu machen, stoppt Electronic Arts regelmäßig die Entwicklung der Nachfolger: Erst Ultima Online 2, dann Ultima X. Der einzige Hersteller, der sich gerade selber die Spieler klaut, ist Sony Online Entertainment mit Everquest 2. Will sagen: Es gibt meines Erachtens im Augenblick nicht viele Optionen für Blizzard. Für wahrscheinlich halte ich, dass zur E3 2005 ein Spiel angekündigt wird, das einen Nationalfeiertag in Korea rechtfertigen könnte: Starcraft 2. Wenn dieser Fall eintreten sollte, empfehle ich Blizzard mit einem freundlichen Hinweis auf die erschütternd gute Optik von Age of Empires 3, gleich ein paar zusätzliche Grafiker einzustellen.

Welchen Blizzard-Nachfolger wünschen Sie sich?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

UBISOFT, ELECTRONIC ARTS

Schlacht um Ubisoft

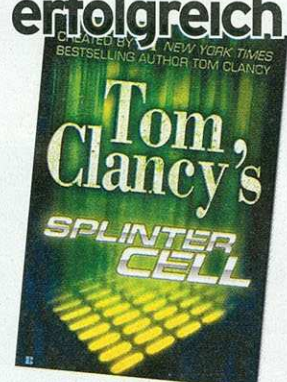
Der französische Spielehersteller Ubisoft fürchtet um seine Selbstständigkeit: Electronic Arts (**Die Sims 2, FIFA 2005**) hat Ende Dezember 19,9 Prozent der Ubisoft-Anteile im Wert von geschätzten 85 bis 100 Millionen Dollar übernommen. Plant Electronic Arts etwa eine Übernahme des erfolgreichen Rivalen?

Soeben wurde Ubisoft von den PC-Games-Lesern zum „Publisher des Jahres 2004“ gewählt. Bei Spielen wie **Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: Warrior Within** und **Siedler: Das Erbe der Könige** kein Wunder. In 2005 plant der Hersteller unter anderem die Veröffentlichung von **Brothers in Arms, Splinter Cell: Chaos Theory** und **Ghost Recon 2** – alles potenzielle Hits, die das ohnehin attraktive Ubisoft-Sortiment optimal ergänzen.

Ubisoft-Gründer Yves Guillemot hält das Vorgehen des Branchenriesen für „feindlich und ungebeten“. Sollte sich Electronic Arts mit dem Kauf weiterer Anteile die Mehrheit an Ubisoft sichern, fürchtet Guillemot, dass sein Team durch das fremde Mitspracherecht in seiner Kreativität eingeschränkt würde.

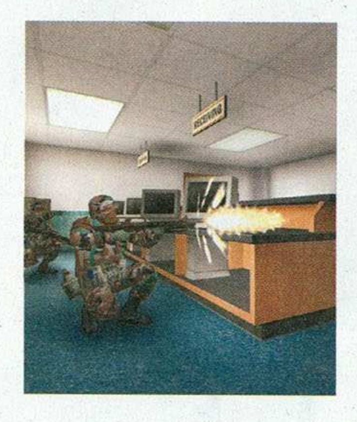
Ubisoft ist derweil auf der Suche nach Möglichkeiten, die Übernahme zu verhindern. Hierdurch entstand das Gerücht, Vivendi (**Half-Life 2**) würde einen Rettungsversuch in Form von Aktienkäufen starten. Doch in einer Pressemitteilung dementierte Vivendi, sich in Gesprächen mit Ubisoft zu befinden. Spekuliert wurde auch über ein Eingreifen der französischen Regierung, deren Wirtschaftsministerium die Spieleindustrie mit Subventionen und Steuererleichterungen unterstützt. Industrieminister Patrick Devedjian erklärte, er beobachte die Entwicklung mit Interesse, werde aber mit Sicherheit nicht eingreifen. Electronic Arts stellte inzwischen fest, keinen Posten im Ubisoft-Aufsichtsrat anzustreben.

BUCH ZUM SPIEL
Splinter-Cell-Roman erfolgreich



Kaum im Dezember erschienen, platzierte sich der Roman **Tom Clancy's Splinter Cell** auf Anhieb in den Top 10 der meistverkauften Taschenbücher in den USA. Das berichtet die New York Times. In den Hitlisten des **Wall Street Journal** erreichte das Buch Platz 8. Der Roman handelt von den Einsätzen Sam Fishers, der rund um den Globus reist, um einem Waffenhändler auf die Spur zu kommen. Zukünftig sollen weitere Romane auf Basis der Ubisoft-Spiele veröffentlicht werden.

AMERICA'S ARMY
US-Army droht Cheatern



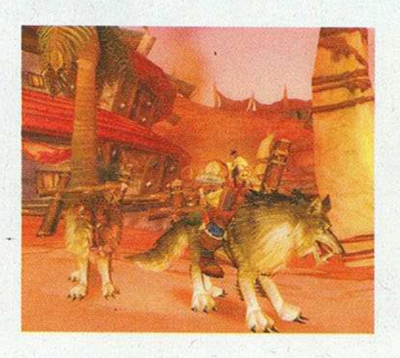
Phil DeLuca, Produzent des Online-Shooters **America's Army**, warnt im offiziellen Forum des Spiels alle Cheater, die sich illegal einen Vorteil über andere verschaffen. Hacker würden nicht nur die Lizenzbedingungen verletzen, so DeLuca, sondern auch den Programmen der US-Armee schaden. Das sei ein „cyber crime", und die Schuldigen würden von Geheimdienstbehörden wie dem FBI unaufhaltsam verfolgt werden. Wörtlich schreibt er: „The Army is angry, and we're coming for you." Nachdem sich die Drohungen DeLucas im Internet verbreiteten, wurde seine Nachricht gelöscht.

MAGAZINE
PC-Games-Hardware-Sonderheft



Wie Sie Windows XP sicher, schnell und stabil einrichten, zeigt das neue Sonderheft der PC-Games-Hardware-Redaktion. Neben Workshops, Praxishilfen und wertvollen Notfalltipps bietet das Magazin mehr als 150 nützliche Tools auf drei CDs sowie 650 MByte frische Treiber und neun Top-Vollversionen. Die Ausgabe ist seit 12. Januar im gut sortierten Zeitschriftenhandel erhältlich.

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard bricht Rekorde



Für Blizzard scheint sich das Mammutprojekt **World of Warcraft** auszuzahlen: Seit dem Verkaufsstart wanderten bereits mehr als 600.000 Exemplare über die Ladentheken. Und das allein in Nordamerika, Australien und Neuseeland. **World of Warcraft** ist damit das am schnellsten wachsende Online-Rollenspiel der Welt! Und noch ein Rekord: Während der Weihnachtsferien tummelten sich zeitweise über 200.000 Spieler gleichzeitig in der Fantasy-Welt.

Online-Projekt Wish gestoppt

Die Entwicklung des Online-Rollenspiels **Wish** wurde eingestellt. Das ist auf der Internet-Seite des Herstellers Mutable Realms zu lesen. Die Entscheidung wurde laut der Entwickler „nach einer gründlichen Prüfung aller Daten, die aus der Beta-Version des Spiels gewonnen werden konnten", getroffen.

Urheber-Abgabe auf PCs

Nach einem langen Rechtsstreit hat die Verwertungsgesellschaft Wort (VG Wort) vor dem Landgericht München eine Urheber-Abgabe für Hersteller und Importeure von PCs durchgesetzt. Die VG Wort begründete ihr Vorgehen damit, dass auch für Fotokopierer eine derartige Abgabe zu zahlen ist und verwies darauf, dass in den vergangenen Jahren die Vervielfältigungen im privaten Bereich stark zugenommen haben. Mit jedem PC können problemlos Text-, Musik- oder Filmwerke ohne Qualitätseinbußen kopiert werden. Die Abgabe soll bei etwa 12 Euro pro PC liegen.

Football-Rechte bei EA

Eine neue Vereinbarung zwischen Electronic Arts, der National Football League (NFL) und der Spielergewerkschaft Players Inc sichert dem Publisher für die nächsten fünf Jahre die exklusiven Rechte an sämtlichen Football-Stadien und -Spielern für den Einsatz in Spielen. Die Exklusivität beschränkt sich auf Sport-Simulationen sowie Manager-Spiele für PCs und sämtliche Konsolen. Andere Genres und Plattformen, wie beispielsweise Handys, sind nicht betroffen.

USA machen Druck auf China

Donald Evans, Handelssekretär der US-Regierung, kritisierte bei seinem Besuch in Peking die Vorgehensweise der chinesischen Regierung gegen Software- und Filmpiraterie. Evans erklärte, dass die USA ein hartes Durchgreifen und abschreckende Haftstrafen gegen Raubkopierer erwarten. Auch wolle man in Zukunft weiter Druck auf China ausüben. Bereits im Mai letzten Jahres hatten die USA China aufgefordert, das Raubkopierertum zu bekämpfen.

Deutscher eSport-Bund

Am Rande der ESL in Köln wurde der Deutsche eSport-Bund, kurz esb, gegründet. Ziel des esb ist es, den deutschen eSport noch stärker in der Öffentlichkeit zu repräsentieren und das Fairplay zu fördern. Der esb vertritt insbesondere die Interessen einzelner Spieler, an zweiter Stelle stehen Ligen und Clans. Einen Mitgliedsantrag für den esb finden Sie auf der offiziellen Vereinswebseite www.e-sb.de.

Besser als CD und DVD

CD-ROMs und DVDs könnten als Spielemedium schon bald ausgedient haben. Zumindest bei Titeln von Electronic Arts und Vivendi Universal. Beide Publisher wollen in Zukunft auf die Blu-Ray Disc setzen. Dieses neue Format bietet bis zu 25 Gigabyte Speicherplatz und wurde von Sony als Standard für PlayStation-3-Spiele ausgewählt. Außerdem sollen Blu-Ray Discs einen hervorragenden Kopierschutz besitzen.

Stargate-Spenden für Krebshilfe

In den Wochen vor Weihnachten startete Publisher Jowood eine Auktion auf Ebay: Versteigert wurde ein Auftritt im **Stargate**-Computerspiel, das Ende 2005 erscheinen soll. Nun endete die mit „Enter the Stargate" betitelte Auktion. Der Höchstbietende zahlte stolze 1.550 Euro, die nun der steirischen Kinderkrebshilfe zugute kommen werden.

Update

GTA San Andreas
(Rockstar/10. Juni 2005)

ACTION-ADVENTURE | Während PlayStation-2-Besitzer bereits letzten Oktober in den Genuss des neuesten **GTA**-Abenteuers kamen, müssen sich PC-Spieler weiterhin in Geduld üben. Entwickler Rockstar hat jetzt den 10. Juni 2005 als Erscheinungstermin bekannt gegeben. In Nordamerika feiert **San Andreas**-Hauptdarsteller Carl Johnson übrigens bereits drei Tage früher seine Premiere auf PC und Xbox.

Tony Tough 2
(Prograph/April 2005)

ADVENTURE | Erinnern Sie sich noch an Privatdetektiv Tony? Im April erfahren Sie, was der Schnüffler früher getrieben hat. Denn bei **Tony Tough 2** handelt es sich nicht um eine Fortsetzung, sondern um eine Art Vorläufer zum ersten Teil. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle des 13-jährigen Tony und erleben allerhand Skurriles. Auf der Straße begegnen Ihnen beispielsweise lila Hunde oder merkwürdige Perücken. Anhand der ersten Screenshots können Sie sich einen Eindruck von der neu entwickelten 3D-Grafik des klassischen Point&Click-Adventures verschaffen.

Quake 4
(Raven Software/3. Quartal 2005)

EGO-SHOOTER | Die fiesen Aliens der Marke Stroggs kehren in **Quake 4** zurück: Und das, obwohl Sie den Störenfrieden damals eigentlich das Licht ausgeknipst hatten. Glücklicherweise konnten die Außerirdischen ihre Verteidigungsmaschinen noch nicht in Gang setzen. Deshalb schickt Sie die Erde kurzerhand auf den unwirtlichen Planeten Stroggos, um die Bedrohung ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen. Wie düster es in **Quake 4** zugeht und mit welcher Liebe zum Detail die Charaktere modelliert sind, zeigt der nebenstehende Screenshot.

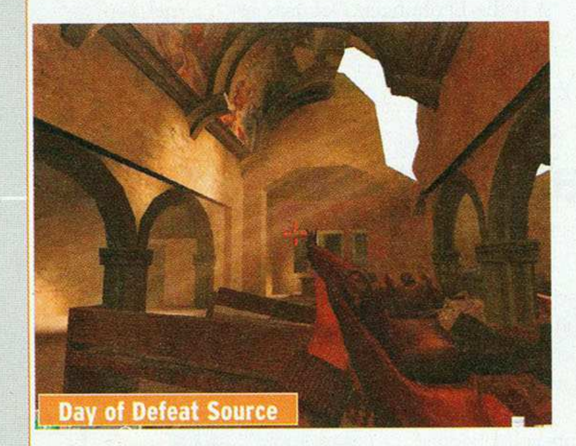
Everquest 2
(Sony Online Entertainment/2. Quartal 2005)

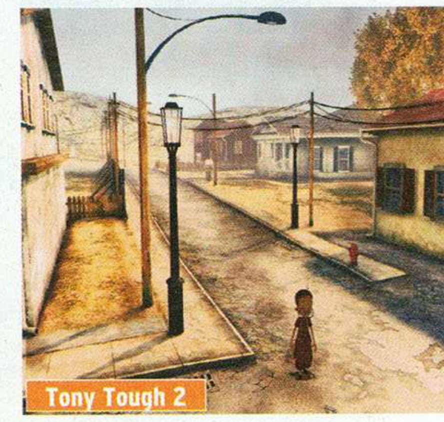
ONLINE-ROLLENSPIEL | Add-ons im herkömmlichen Sinn wird es bei **Everquest 2** voraussichtlich nicht geben. SOE will bei eventuellen Erweiterungen für sein Online-Rollenspiel einen völlig neuen Weg gehen. Zunächst soll ein so genanntes Adventure Pack mit neuen Gegenständen, Gebieten, zusätzlichen Waffen sowie weiteren Quests kostenlos zum Download angeboten werden. Einige dieser Missionen dienen dem besseren Verständnis der Hintergrundgeschichte. Unter anderem erfahren Sie, was in den 500 Jahren zwischen **Everquest 1** und **2** passiert ist. Um dieser Story weiter zu folgen, fällt laut Sony eine „kleine Gebühr" an. Haben Sie diese bezahlt, dürfen Sie auch den zweiten Teil des Adventure Packs herunterladen.

Day of Defeat Source
(Valve/2. Quartal 2005)

MULTIPLAYER-SHOOTER | **Day of Defeat Source** wird zu 95 Prozent eine direkte Umsetzung der aktuellen Version des beliebten **Half-Life (dt.)**-Mods werden. Das verriet Valve-Grafiker John Morello in einem Forumsbeitrag auf einer Fan-Webseite. Änderungen und Verbesserungen dürfe man laut Morello bei einigen Karten, Waffensounds und Spielermodellen erwarten. Ob **DoD Source** nur über Steam erscheint oder es auch wieder eine Verkaufsversion geben wird, steht noch nicht fest.

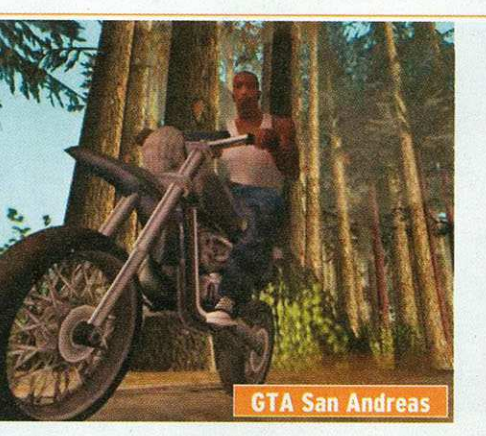

Quake 4


Day of Defeat Source

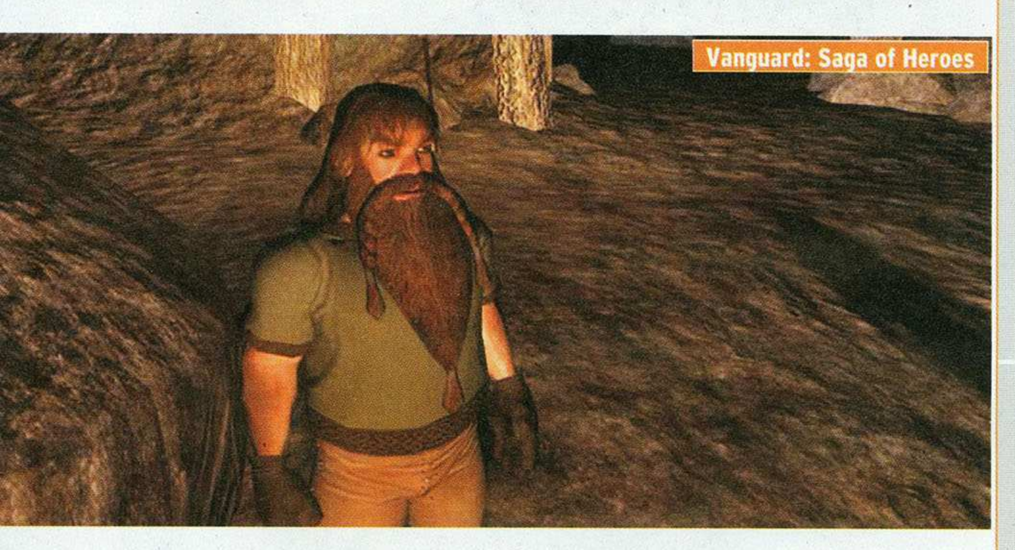

Tony Tough 2

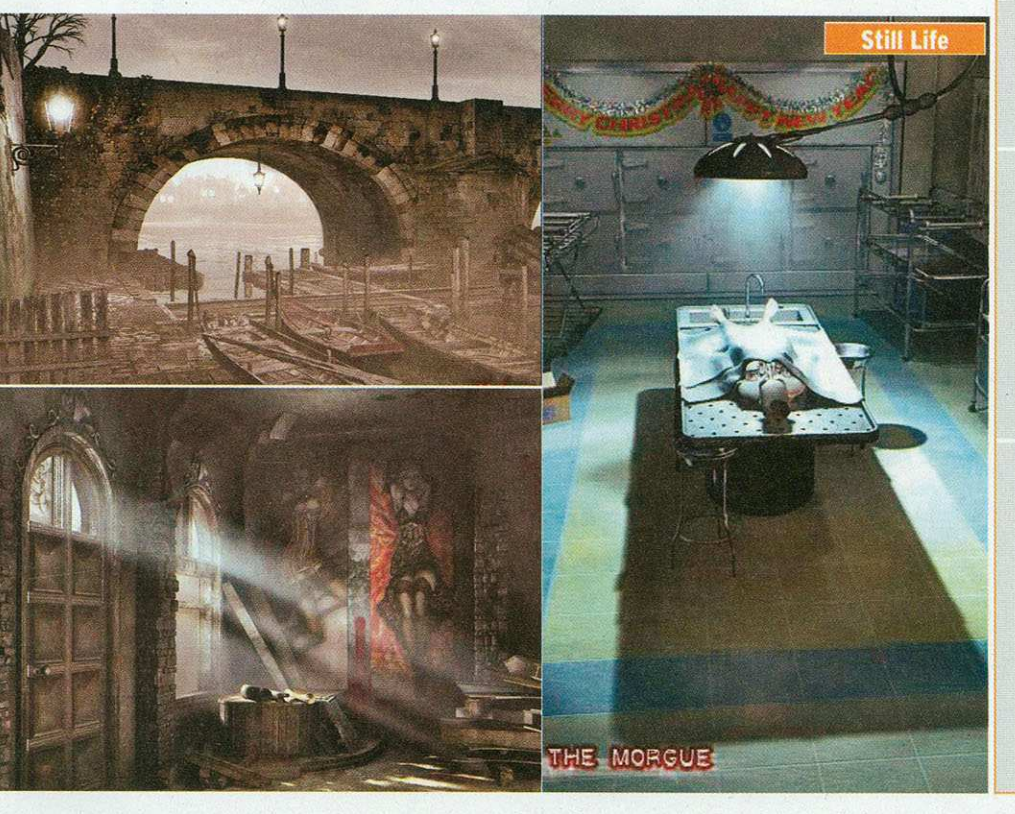

STALKER

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.


GTA San Andreas


Hidden Stroke 2


Vanguard: Saga of Heroes



Still Life

Hidden Stroke 2

(Revolution Software/Februar 2005)

ECHTZEIT-TAKTIK | Die Fortsetzung der **Sudden Strike 2**-Erweiterung **Hidden Stroke** läuft diesmal ohne Hauptprogramm. Außer der Technik und dem geschichtlichen Hintergrund hat **Hidden Stroke 2** so gut wie nichts mehr mit dem Echtzeit-Taktik-Klassiker von Fireglow gemein. In fünf Kampagnen kämpfen Sie während des Zweiten Weltkriegs für die Briten, Franzosen und Italiener. Dabei kommt neben 760 Einheiten und über 500 Gebäudetypen auch ein komplett überarbeitetes Schadensmodell zum Einsatz. Völlig neue taktische Möglichkeiten sollen Ihnen laut CDV die zahlreichen Objekte wie Tarnnetze, Heuballen oder Schützengräben ermöglichen. Bereits Ende Februar steht **Hidden Stroke 2** für rund 20 Euro im Laden.

Still Life

(Microids/2005)

ADVENTURE | Neues von den **Obscure**-Machern: Microids hat weitere Bilder zu **Still Life** veröffentlicht. Darauf zu sehen: ein Leichenschauhaus und die berühmte Prager Karlsbrücke. Zur Story des düsteren Adventures: In Person der FBI-Agentin Victoria McPherson ermitteln Sie in einer brutalen Mordserie. Da Sie einfach nicht weiterkommen, nehmen Sie sich eine kleine Auszeit und fahren zu Ihrem Vater, einem ehemaligen Privatdetektiv, aufs Land. Dabei stoßen Sie auf einen seiner alten Fälle, der verblüffende Ähnlichkeit mit Ihrer Mordserie aufweist. Das Mysteriöse daran: Die Geschichte liegt 75 Jahre zurück und ereignete sich damals nicht in Chicago, sondern in Prag. Einen genaueren Release-Termin als „2005" nannte Microids für sein Adventure noch nicht.

Vanguard: Saga of Heroes

(Sigil Games/Release noch nicht bekannt)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Derzeit befindet sich das Fantasy-Online-Rollenspiel **Vanguard: Saga of Heroes** in der Alpha-Phase. Bis der geplante, öffentliche Beta-Test startet, wird es laut Sigil Games noch einige Zeit dauern. Ebenfalls können die Entwickler nach wie vor keine genauere Aussage treffen, wann **Vanguard** im Laden stehen soll. Um Ihnen die – vermutlich sehr lange – Wartezeit bis dahin etwas zu verkürzen, gibt es jetzt sechs neue Bilder, die unter anderem einen Dwarf zeigen.

Battlefield 2

(Digital Illusions CE/Ende März 2005)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Eine gute Nachricht für alle **Battlefield**-Fans. Teil zwei der Serie wird laut EA-Produktmanager Darren Montgomery definitiv Ende März erscheinen. Ob es vorher allerdings eine Demo-Version geben wird, steht noch nicht fest. Wenn ja, dann hält Montgomery den Februar für realistisch.

STALKER

(GSC Game World/März 2005)

SPIELEGENRE | **STALKER** kommt erst im Winter 2005! Kurz nachdem dieses Gerücht im Internet die Runde machte, veröffentlichte THQ eine Pressemeldung, dass der Ego-Shooter auf jeden Fall im Mai erscheinen wird. Jetzt meldeten sich sogar die ukrainischen Entwickler zu Wort: **STALKER** sei zu 95 Prozent fertig. Allerdings stellten die letzten fünf Prozent immer die größte Herausforderung dar, so GSC Game World.

Premiere

Evil Genius 2
(Elixier Studios/unbekannt)

AUFBAU-STRATEGIE | Zum Ende des Jahres 2004 gab das britische Entwicklerstudio Elixier eine Meldung heraus, in der ein Nachfolger zum Aufbaustrategiespiel **Evil Genius** (PC Games 11/04: 81 Spielspaßpunkte) angekündigt wird. Details sollen in den nächsten Monaten folgen.

Sherlock Holmes 2
(Frogware/unbekannt)

ADVENTURE | Das Geheimnis des silbernen Ohrrings ist aufgedeckt, da stricken die Entwickler von Frogware schon den nächsten Fall für Sherlock Holmes. Ob der Nachfolger wieder von dtp veröffentlicht wird, steht noch nicht fest. Genauso wenig bekannt sind Details zum Spiel oder ein Termin.

Sturm auf Berlin
(dtp/Februar 2005)

EGO-SHOOTER | Der nächste Shooter um den Zweiten Weltkrieg kommt von City Interactive: In **Sturm auf Berlin** geht es um eben jenen. Sie übernehmen die Rolle eines amerikanischen, russischen und englischen Soldaten, um die Nazis in Berlin endgültig zu schlagen. In den 16 Missionen erkunden Sie die Areale aus der Ego-Perspektive und nehmen regelmäßig hinter Geschütztürmen von Jeeps, Panzern und Abfangjägern Platz.

Timeshift
(Atari/Herbst 2005)

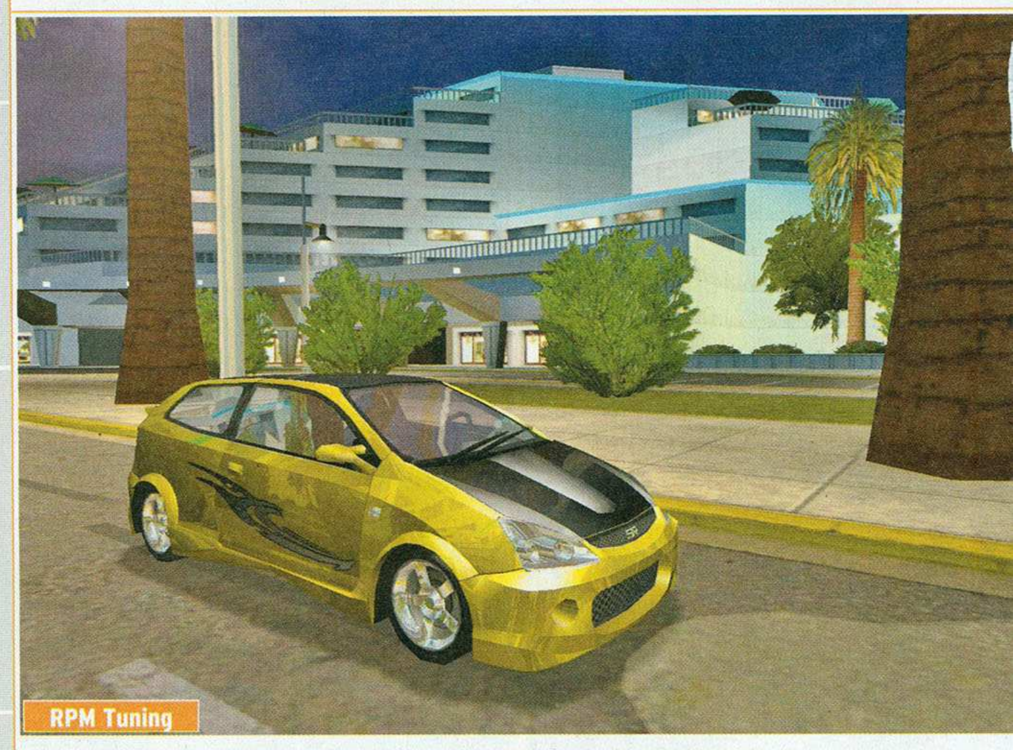
TAKTIK-SHOOTER | Saber Interactive, die Macher von **Will Rock**, arbeiten an ihrem nächsten Spiel: **Timeshift**. Darin soll es in 30 Missionen möglich sein, die Zeit nach Belieben anzuhalten, zurückzudrehen und nach vorn zu spulen. Steht sie still, kann der Spieler beispielsweise unbehelligt durch Gegnerhorden marschieren. Das Vorhaben der Entwickler ist löblich, doch von einem „komplett neuen Spielerlebnis" zu sprechen, dagegen leicht übertrieben: **Prince of Persia: Warrior Within** und sein Vorgänger experimentierten bereits mit (Echt-)Zeitreisen. Auch das Waffenarsenal soll sich vom Genre-Standard abheben: Angeblich erstrahlen Scharfschützengewehre, Pistolen und Maschinenpistolen im „bizarren Gewand". Die Bilder neben dieser Meldung zeigen die eigens programmierte Saber3D-Engine.

The Bard's Tale
(Ubisoft/März 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | Ubisoft bringt die actionreiche Neuauflage des Rollenspielklassikers im März in Deutschland heraus. In den USA ist das Spiel auf der Konsole bereits erhältlich und wurde für seinen Humor gelobt: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines zynischen Barden, der seine Gegner mit Schwert und Gesang (!) erledigt.

RPM Tuning
(Pointsoft/Februar 2005)

ACTION-RENNSPIEL | Entwickler Babylon Software orientiert sich mit **RPM Tuning** an **Need for Speed: Underground**: Sie nehmen mit einem von neun Charakteren an illegalen Straßenrennen teil, die in einer Großstadt stattfinden. Der Abenteuer-Modus umfasst 54 Missionen.



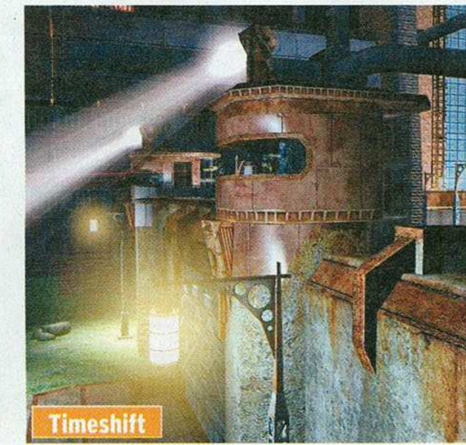
RPM Tuning



Sturm auf Berlin

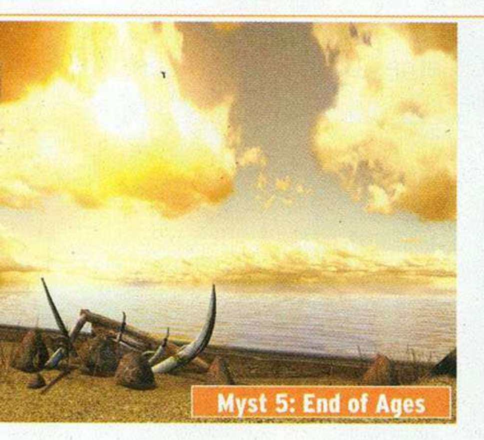


The Bard's Tale

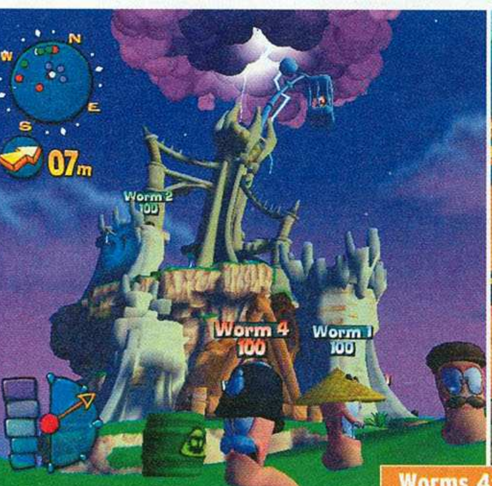


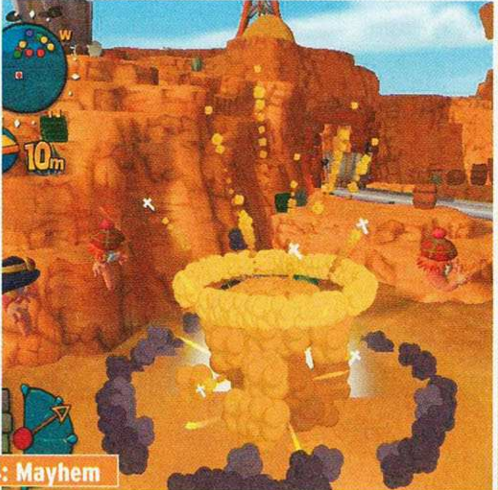
Timeshift

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!


Myst 5: End of Ages


Stolen





Worms 4: Mayhem


Aurora Watching

Myst 5: End of Ages
(Ubisoft/Ende 2005)

ADVENTURE | Entwickler Cyan Worlds plant, die **Myst**-Serie mit der Fertigstellung des fünften Teils abzuschließen. **End of Ages** soll vom Spielprinzip der Vorgänger keinen Millimeter abweichen: Sie lösen abstrakte Rätsel in einer traumhaften Welt. Die Story wird nahtlos ans Ende des Originals anknüpfen und den Wiederaufbau des verlorenen Imperiums der D'Ni, einer antiken Zivilisation, behandeln. Cyan Worlds verspricht nicht näher genannte Detailverbesserungen beim Interface sowie eine fortschrittlichere Grafiktechnologie.

Worms 4: Mayhem
(Codemasters/2. Quartal 2005)

RUNDENSTRATEGIE | Für **Worms 4** kündigten die Entwickler von Team 17 an, sich nach dem recht gewöhnlichen Vorgänger wieder auf alte Tugenden zu konzentrieren: packende Rundenkämpfe, schwarzer Humor und natürlich Würmer, die möglichst originell vernichtet werden. Neu ist deshalb die Waffenfabrik, in der Sie verrückte Zerstörungswerkzeuge herstellen, etwa explodierende Hühner oder WC-Bomben. Zu den **Mayhem**-Standardwaffen gehören Dinge wie Nagelregen, Giftpfeile oder der so genannte BSE-Blitz: Eine Horde hirnkranker Kühe stürmt die gegnerische Wurmbasis. Die 25 Einzelspieler-Areale umfassen unter anderem den Wilden Westen, eine Dino-Welt und eine Fantasy-Umgebung. 20 zusätzliche Areale werden für den Mehrspieler-Modus entwickelt.

Stolen
(Flashpoint/Mai 2005)

SCHLEICH-SHOOTER | Anya Romanov will das Erbe von Meisterdieb Garrett antreten: Die Schöne hüpft, schleicht und kämpft sich durch Forge City, eine korrupte Metropole, die von Hightech-Polizisten kontrolliert wird. Auf ihrem Streifzug sackt sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist: Sie lassen Anya ein Museum ausrauben, Gefangene befreien oder Gebäude der Regierung infiltrieren. Immer ist überlegtes Vorgehen oberstes Gebot: Um den Wachen zu entwischen, vollführen Sie Bodenrollen, rutschen über Häuserdächer, schlängeln sich durch Laserfallen oder springen über Abgründe. Für den Durchblick sorgen Nachtsichtgerät und Ultraschallbrille.

Aurora Watching
(Atari/März 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Irgendwo in der Antarktis ist ein U-Boot verloren gegangen. Der Spezialagent White Fox, das sind Sie, interessiert sich dafür brennend – und bricht auf ins ewige Eis. Bei seinen Untersuchungen stößt er auf einen unterirdischen Militärkomplex, in dem Bösewicht Jacek Parecki Fieses plant. Sie helfen ihm, dem Treiben ein Ende zu setzen, indem Sie abwechselnd schleichen und schießen. Eine Sam-Fisher-ähnliche Hightech-Ausrüstung soll Ihnen das Überleben erleichtern. Außerdem versprechen die Entwickler eine ausgeprägte Physik-Engine und den Einsatz von Fahrzeugen.

Ground Zero
(Comport/April 2005)

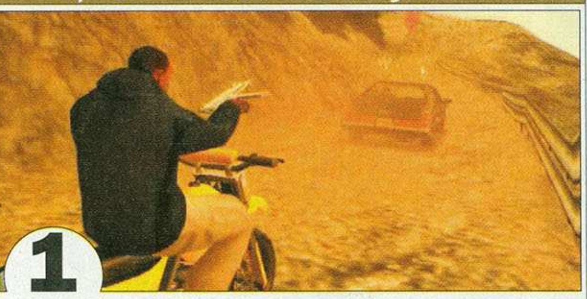
ECHTZEIT-STRATEGIE | Nach einem Atomschlag ist die Welt eine Wüste. Unter den Überlebenden kristallisieren Sie sich als Anführer heraus, um im „Ground Zero" die Vorherrschaft auf 20 Karten zu erlangen. Den Weg dahin sollen 250 Waffen und Grips in den Echtzeit-Strategiegefechten ebnen.



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 174) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 GTA San Andreas | Für die PlayStation 2 ist **GTA San Andreas** bereits erschienen – kein anderes Spiel für diese Konsole verkaufte sich 2004 besser. Rockstar Games ließ nun auch einen genauen Termin für den PC-Ableger verlauten: Am 10. Juni 2005 ist es so weit.



2 Battlefield 2 | Noch immer spielen PC-Games-Leser besonders gern **Battlefield 1942** inklusive der Add-ons. Doch langsam wird es Zeit für den Nachfolger. Der verschiebt sich leider nach hinten und erscheint nicht wie geplant im Februar, sondern am 24. März.



3 X2: Die Rückkehr | Besonders stolz sind die Entwickler von **X2**, wenn es um die neuen Features des Add-ons **Die Rückkehr** geht. Damit diese auch reibungslos funktionieren, benötigt Egosoft allerdings mehr Zeit – und so verschiebt sich das Add-on auf das 2. Quartal.

Top Aufsteiger



Mafia 2 | Gerade erst in einem Interview erwähnt, schon stürmt **Mafia 2** die Most-Wanted-Charts. Bisher ist so gut wie nichts bekannt und dennoch reicht es schon zu Rang sechs der Charts und somit zum Top Aufsteiger des Monats. Jetzt fehlen nur noch die ersten Fakten.

Top Absteiger



Quake 4 | Es ist noch lange hin bis zum Release von **Quake 4** und dennoch wollen Entwickler und Publisher nicht so recht mit Infos oder neuen Screenshots rausrücken. Das wird sogleich von unseren Lesern abgestraft und **Quake 4** purzelt aus den Top Ten.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1 (1)	–	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Entertainment	10. Juni 2005 11/04
2 (3)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mai 2005 02/05
3 (4)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	Jowood Piranha Bytes	Ende 2005 07/04
4 (5)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Blizzard	Mitte Februar 2005 Test in PCG 02/05
5 (6)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	2. Halbjahr 2005 Vorschau auf S. 60
6 (-)	NEU	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	- -
7 (8)	▲	**Splinter Cell 3: Chaos Theory** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	März 2005 02/05
8 (9)	▲	**Knights of the Old Republic 2** Rollenspiel	Activision Obsidian Entertainment	Februar 2005 Vorschau auf S. 38
9 (10)	▲	**Elder Scrolls 4: Oblivion** Rollenspiel	- Bethesda Studios	2005 12/04
10 (-)	NEU	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	1. Quartal 2006 -
11 (7)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 11/04
12 (11)	▼	**Brothers in Arms** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	Februar 2005 01/05
13 (16)	▲	**Stronghold 2** Aufbau-Strategie	Take 2 Firefly Studios	April 2005 12/04
14 (15)	▲	**Dungeon Siege 2** Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	2. Quartal 2005 -
15 (-)	NEU	**Die Sims 2: Wilde Campus Jahre** Aufbau-Strategie (Add-on)	Electronic Arts Maxis	März 2005 Vorschau auf S. 40
16 (13)	▼	**Doom 3: Resurrection of Evil** Ego-Shooter (Add-on)	Activision id Software	1. Quartal 2005 -
17 (22)	▲	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Monolith	7. 6. 2005 -
18 (14)	▼	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 10/04
19 (24)	▲	**Empire Earth 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Mad Doc Software	2. Quartal 2005 -
20 (17)	▼	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	Unbekannt -
21 (18)	▼	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision -	Unbekannt -
22 (39)	▲	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Zuxxez Reality Pump	2. Quartal 2005 02/05
23 (-)	NEU	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -
24 (23)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
25 (29)	▲	**Sacred: Underworld** Action-Rollenspiel (Add-on)	Take 2 Ascaron	1. Quartal 2005 -
26 (26)	–	**Black & White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2005 06/04
27 (20)	▼	**Hitman 4: Blood Money** Taktik-Shooter	Eidos IO Interactive	2. Quartal 2005 -
28 (32)	▲	**Dungeon Lords** Rollenspiel	Crimson Cow Heuritic Park	1. Quartal 2005 12/04
29 (25)	▼	**Driver 3** Action-Adventure	Atari Reflection	2005 05/04
30 (31)	▲	**X2: Die Rückkehr** Wirtschafts-Simulation	Deep Silver Egosoft	2. Quartal 2005 -
31 (28)	▼	**Fallout 3** Rollenspiel	- -	Unbekannt -
32 (33)	▲	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Activision Petroglyph	3. Quartal 2005 Preview auf S. 46
33 (30)	▼	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2005 -
34 (27)	▼	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	- -
35 (37)	▲	**Star Wars: Republic Commando** Taktik-Shooter	Activision Lucas Arts	1. März 2005 02/05
36 (35)	▼	**Brothers in Arms 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	- -
37 (41)	▲	**Stargate SG-1** Taktik-Shooter	Jowood Perception	4. Quartal 2005 -
38 (-)	NEU	**SWAT 4** Taktik-Shooter	Vivendi Irrational Games	1. Quartal 2005 Vorschau auf S. 70
39 (38)	▼	**Silent Hunter 3** U-Boot-Simulation	Ubisoft Ubisoft	1. Quartal 2005 -
40 (40)	–	**Ghost Recon 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm Entertainment	1. Quartal 2005 Vorschau auf S. 78
41 (46)	▲	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV GSC Gameworld	1. Quartal 2005 -
42 (-)	NEU	**UEFA Champions League 04/05** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	Februar 2005 Test auf S. 106
43 (45)	▲	**Starcraft: Ghost** Action-Adventure	Vivendi Blizzard	- -
44 (44)	–	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Synetic	1. Quartal 2005 Vorschau auf S. 36
45 (42)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead Studios	2005 06/04
46 (-)	NEU	**Rainbow Six 4** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm Entertainment	2. Quartal 2005 Vorschau auf S. 74
47 (36)	▼	**Codename Panzers: Phase Two** Echtzeit-Strategie	CDV Stormregion	2. Quartal 2005 -
48 (-)	NEU	**Vietcong 2** 3D-Shooter	Take 2 Illusion Softworks	- -
49 (48)	▼	**Runaway 2** Adventure	dtp Pendulo Studios	1. Quartal 2005 -
50 (-)	NEU	**The Matrix: Online** Online-Rollenspiel	Sega Europe Monolith	2. Quartal 2005 -



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 174) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats



Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

Eine neue Macht hat sich erhoben: Der Herr-der-Ringe-Kracher begeistert durch dramatische Missionen und omnipräsente Filmatmosphäre gleichermaßen Tolkien-Fans wie auch Freunde kerniger Strategiespiele. Folgerichtig steigt die Dezember-Neuheit sowohl auf Platz 3 der Leser-Charts als auch auf Platz 3 der Saturn-Hitliste ein.

Top 10 Deutschland

1. Half-Life 2
2. Die Sims 2
3. Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
4. Need for Speed Underground 2
5. Die Siedler: Das Erbe der Könige
6. Medal of Honor: Pacific Assault
7. Sid Meier's Pirates
8. Fußball Manager 2005
9. Rollercoaster Tycoon 3
10. Chronicles of Riddick

Quelle: 

Was spielt man in ...

1. Die Sims 2
2. Half-Life 2
3. Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
4. Medal of Honor: Pacific Assault
5. Football Manager 2005
6. Far Cry
7. Rome: Total War
8. Need for Speed Underground 2
9. Rollercoaster Tycoon 3
10. World of Warcraft



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

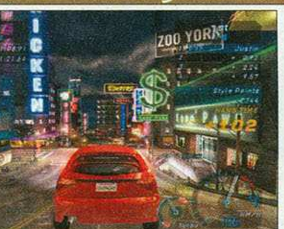
Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
2	(2)	–	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	89	12/04
3	(-)	NEU	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
4	(3)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
5	(4)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
6	(5)	▼	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
7	(8)	▲	Vampire 2: Bloodlines	Rollenspiel	88	02/05
8	(6)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
9	(7)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
10	(15)	▲	Die Siedler – Das Erbe der Könige	Aufbau-Strategie	85	01/05
11	(10)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
12	(12)	–	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	83	01/05
13	(9)	▼	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
14	(14)	–	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
15	(21)	▲	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
16	(18)	▲	Baldur's Gate 2 + Add-ons	Rollenspiel	89	11/00
17	(13)	▼	Half-Life (dt.) + Add-ons	Ego-Shooter	91	12/98
18	(16)	▼	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
19	(11)	▼	Need for Speed: Underground	Rennspiel	86	01/04
20	(-)	NEU	Anno 1602 + Add-on	Aufbau-Strategie	91	05/98
21	(17)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
22	(-)	NEU	Sid Meier's Pirates!	Action-Adventure	80	02/05
23	(20)	▼	Gothic	Rollenspiel	85	03/02
24	(19)	▼	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
25	(22)	▼	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	01/04

Dauerbrenner des Monats



Age of Empires 2 | Das Echtzeit-Strategie-Urgestein hält sich, ebenso wie sein Quasi-Nachfolger **Age of Mythology**, seit Jahren in unserer monatlichen Liste. Ab Seite 60 lesen Sie die erste PC-Games-Vorschau auf den heiß erwarteten Nachfolger **Age of Empires 3**.

Absteiger des Monats



Need for Speed: Underground | Das durchgestylte Rennspiel parkt bereits seit zwei Monaten auf dem Randstreifen – trotz Preissenkung. Der Grund? Nachfolger **Need for Speed: Underground 2** hat zum Überholmanöver angesetzt und zischt mit Karacho vorbei.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike 1.6	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(2)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
3	(3)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
4	(4)	–	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
5	(5)	–	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
6	(7)	▲	Counter-Strike: Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
7	(6)	▼	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
8	(9)	▲	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
9	(8)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
10	(12)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
11	(13)	▲	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
12	(-)	NEU	Half-Life 2 Deathmatch	Multiplayer-Shooter	–	-
13	(-)	NEU	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
14	(-)	NEU	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
15	(16)	▲	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
16	(14)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
17	(22)	▲	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
18	(17)	▼	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
19	(-)	NEU	Joint Operations + Add-on	Multiplayer-Shooter	85	02/05
20	(11)	▼	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
21	(-)	NEU	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
22	(-)	NEU	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Taktik-Shooter	90	05/04
23	(-)	NEU	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Aufbau-Strategie	85	01/05
24	(23)	▼	Age of Mythology + Add-on	Aufbau-Strategie	92	11/02
25	(-)	NEU	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	89	07/01

Die komplette Hitliste sowie die Gewinner der tollen Preise finden Sie ab 31. Januar auf **www.pcgames.de!**

And the winner is ...

Sie haben gewählt: Über 10.000 Leser folgten unserem Aufruf und kürten die Spiele des Jahres 2004 – inklusive faustdicker Überraschungen!

Bestes Strategiespiel

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde **37%**

Die Sims 2 **12%**

Rome: Total War **11%**

Gegen tapfere Gefährten und finstere Orks hatten **Fußballmanager**, **Siedler** und Römer keine Chance.

Bestes Action-Spiel



Ausgesprochene Multiplayer-Spiele wie **Battlefield Vietnam** und **UT 2004** folgen mit weitem Abstand.

Bestes Sport-Spiel



PES vorn: Der Wunsch „Möge der Bessere gewinnen" hat sich erfüllt. Kaum gefragt: **NHL, NBA, NFL.**

Schon nach den ersten 1.000 ausgezählten Stimmen zeichnet sich das Unvermeidbare ab: Der Sieg in der wichtigsten Kategorie „Spiel des Jahres" ist **Half-Life 2** nicht mehr zu nehmen – jeder Zweite stimmt für den Blockbuster von Valve. An Start-Ziel-Siegen in den Disziplinen „Bestes Action-Spiel" und „Beste Grafik" hatte es ohnehin keinen ernsthaften Zweifel gegeben. Wer hätte **Half-Life 2** auch schon gefährden sollen? Zum Beispiel **Far Cry (dt.)**: Einmal mehr sind es Shooter wie dieser, an denen der technische Fortschritt von Computerspielen am deutlichsten zutage tritt. Ati, Nvidia, Intel oder AMD können schon mal ein Fläschchen Champagner an Epic, id Software, Valve und Crytek schicken – schließlich sind Action-Spiele in der Regel auch der Hauptgrund, um sich eine neue Grafikkarte, mehr Hauptspeicher oder gleich einen komplett neuen PC zu gönnen. Doch teures Aufrüsten ist nicht immer erforderlich: Das PC-Games-Testlabor konstatierte gerade bei gefragten Spielen wie **Doom 3**, dass für ruckelfreies Spielen meist schon ein Durchschnitts-PC reicht – und das bei mehr als ordentlicher Grafikqualität. Schlaflose „Reicht mein System noch?"-Nächte erwiesen sich also oft als unbegründet. Als ausgesprochen ressourcengierig entpuppen sich immer häufiger Strategiespiele wie **Sims 2**, **Rome**, **Rollercoaster Tycoon 3** oder **Schlacht um Mittelerde**. Dass Grafikkarten das gefragteste Technikthema sind, zeigen die Geforce-6- und Radeon-X800-Serien, die erwartungsgemäß zur besten Hardware gekürt wurden.

Die Favoriten: Das sind Ihre „Spiele des Jahres"

Jede zweite Stimme für Half-Life 2: So haben mehr als 10.000 PC-Games-Leser gewählt.



Spiel des Jahres

Selbst die schärfsten Kritiker müssen zugestehen: Wenn ein Hit den Namen „Spiel des Jahres" verdient, dann **Half-Life 2**. Nicht nur Bestwerte in allen Disziplinen, sondern auch so gut wie fehlerfrei.

Half-Life 2: 46%
Far Cry (dt.): 12%
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde: 8%

Weitere Platzierungen:
NfS Underground 2 (4%)
Vampire: Bloodlines (4%)
Doom 3 (3%)
Die Sims 2 (3%)
Rome: Total War (3%)
Sacred (2%)
Die Siedler: Das Erbe der Könige (2%)

Multiplayer-Spiel des Jahres

Counter-Strike: Source 20%
Unreal Tournament 2004 (dt.) 12%
Battlefield Vietnam 11%



Im Grunde nur ein kosmetisches Update, doch dank unverwüstlichem Spielsystem läuft **Counter-Strike: Source** den Riesen-Schlachtfeldern von **Joint Ops** oder **Battlefield** den Rang ab. Sportspiele folgen mit **Pro Evolution Soccer 3** erst auf Platz 15 (!).

Weitere Platzierungen:
Half-Life 2 Deathmatch (6%), Joint Operations (5%), Star Wars Battlefront (5%), Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde (4%), Dawn of War (3%), Far Cry (dt.) (3%), NfS Underground 2 (2%)

Beste Grafik

Half-Life 2 52%
Far Cry (dt.) 19%
Doom 3 12%



Richtig hässlich sind auch **Codename: Panzers**, **GTR**, **Prince of Persia** und **Chronicles of Riddick** nicht, doch die drei Edel-Shooter machen die vorderen Plätze wie erwartet unter sich aus.

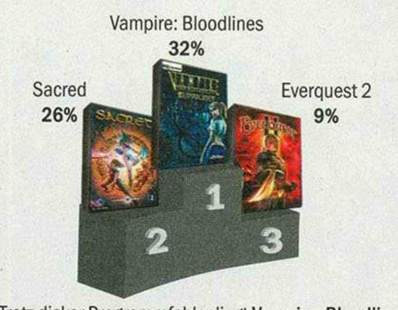
Weitere Platzierungen:
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde (4%), NfS Underground 2 (2%), Die Siedler: Das Erbe der Könige (1%), Vampire: Bloodlines (1%), Rome: Total War (1%), Die Sims 2 (1%), Everquest 2 (1%)

Bestes Rennspiel



Gas geben ohne Simulations-Schnickschnack: **Need for Speed** dominiert das Lack-und-Leder-Genre.

Bestes Rollenspiel



Trotz dicker Programmfehler liegt **Vampire: Bloodlines** vorn. Abgeschlagen: **The Fall** und **Restricted Area**.

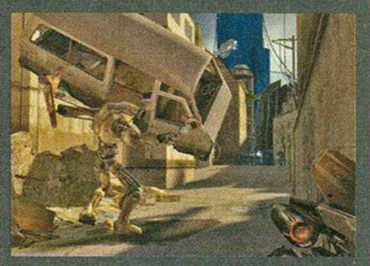
Bestes Adventure

The Moment of Silence 15%
The Westerner 14%
Black Mirror 13%

Trotz oder wegen Oliver Pocher: Für den Minispiel-Verschnitt **Larry 8** reichte es nur für Rang 4.

Innovationen des Jahres

1. Physik-Systeme
Häufig noch Spielerei (Stichwort Gravity Gun), doch realistisch zusammenstürzende Stahlträger, glaubwürdige Wellenbewegungen und berstendes Holz verfehlen ihre Wirkung nicht: **Half-Life 2** deutet an, was künftig möglich ist.



2. Mehr Atmosphäre
Dramatischer Sound, wunderschöne Details, spektakuläre Effekte – zu sehen und zu hören in **Schlacht um Mittelerde**, **Panzers**, **Doom 3** und natürlich **Half-Life 2**.

3. Spielerische Freiheiten
Nichtlineare Spielverläufe sind längst keine Spezialität von Rollenspielen mehr, wie **Far Cry (dt.)**, **Schlacht um Mittelerde** und erst recht **Sims 2** belegen.

4. Schöne Aussichten
Kilometerweiter Panoramablick, gestochen scharfe Details – von diesen **Far Cry**-Finessen träumen dunstgeplagte Konsolenspieler.



5. Mehr Emotionen
Wenn **Half-Life 2**-Lady Alyx mit den Augen rollt, verdreht sie nicht nur Gordon den Kopf: Spiele wie **Half-Life 2** und **Pacific Assault** verfeinern Mimik und Gestik.

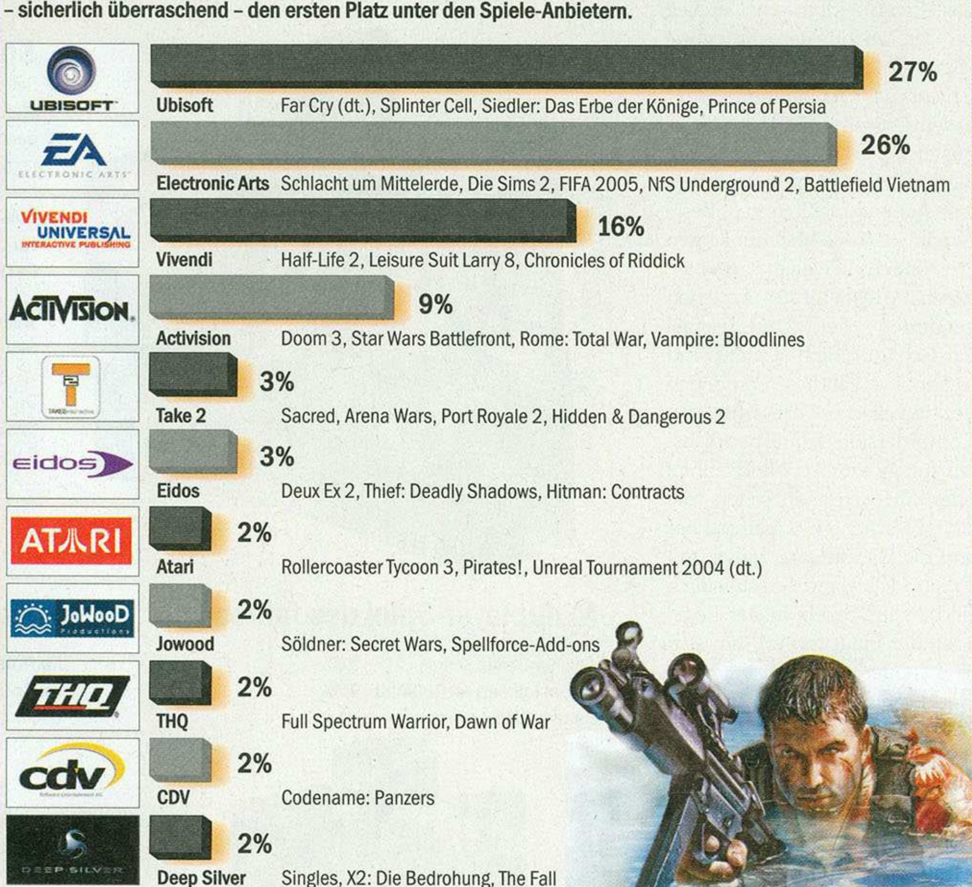


6. Innovative Mehrspieler-Modi
Neben Bewährtem wie **Counter-Strike: Source**, **UT 2004 (dt.)** und **Battlefield Vietnam** testen **Splinter Cell** und **Arena Wars** frische Multiplayer-Ideen.

7. Spielerische Abwechslung
Haupt-Kritikpunkt an **Doom 3**, großer Pluspunkt von **Half-Life 2**: Buggy-Fahrten am Strand wechseln sich ab mit packenden Häuserkämpfen und Zombie-Dörfern.

Publisher des Jahres: Wer hat die besten Spiele?

Mit einem grandiosen Action-Sortiment, aber gerade mal 1,3 Prozentpunkten Vorsprung sichert sich Ubisoft – sicherlich überraschend – den ersten Platz unter den Spiele-Anbietern.



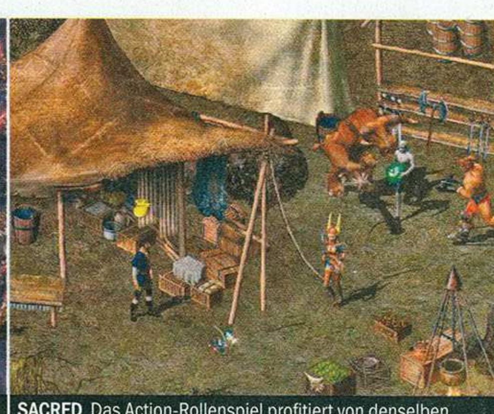
Deutsche Spiele top – leider auch in der falschen Liste ...

Erfreulicher Trend: Spiele aus deutscher Produktion schnitten 2004 besonders gut ab. **Far Cry** aus Coburg, **Sacred** aus Gütersloh, **Fußballmanager 2005** aus Köln, **Die Siedler** aus Düsseldorf – sie alle gehören zu den erfolgreichsten PC-Titeln des Jahres. Große Publisher wie Take 2, Electronic Arts oder Ubisoft glaubten an die Teams und finanzierten selbst teure, ehrgeizige Projekte. Allerdings zeigt die Auswertung der Leserzuschriften auch, dass ausgerechnet deutsche Spiele überdurchschnittlich häufig mit Bugs zu kämpfen haben – **Söldner**, **The Fall**, **Sacred** und **Restricted Area** sind traurige „Sieger" in dieser Hitliste. Immerhin bemühen sich die Entwickler häufig persönlich um die Betreuung genervter Fans – auch, um den Imageschaden in Grenzen zu halten (s. auch Seite 32).

Dennoch: Wann ein Spiel wirklich „fertig" ist – da haben manche Entwickler offenbar immer noch gänzlich andere Vorstellungen als Spielekäufer. Kein Wunder, dass das mit hoher Erwartungshaltung gestartete **Söldner: Secret Wars** von Wings Simulations auf Platz 2 der „größten Enttäuschungen" rangiert – gleich hinter **Doom 3** und vor der Minispiel-Sammlung **Larry 8**. Auch **Half-Life 2** findet sich in der Ärger-Liste: Während sich nur eine Hand voll Leser vom Spiel an sich enttäuscht zeigt, katapultiert Steam das „mitgelieferte" **Half-Life 2**



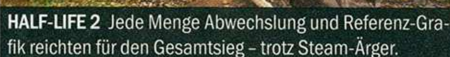
SCHLACHT UM MITTELERDE Obwohl erst kurz vor Weihnachten veröffentlicht, triumphierten die Herren der Ringe.



SACRED Das Action-Rollenspiel profitiert von denselben Zutaten, die schon Diablo 2 zum Bestseller machten.



NFS UNDERGROUND 2 Mit mehr Tuning und Zaubergrafik hat EA Games sauber die Kurve gekriegt.

HALF-LIFE 2 Jede Menge Abwechslung und Referenz-Grafik reichten für den Gesamtsieg – trotz Steam-Ärger.



PRO EVOLUTION SOCCER Das einzige Fußballspiel, das wie Fußball aussieht und sich wie Fußball spielt.

Die erfolgreichsten PC-Spiele 2004

Strategie, Shooter, Rennspiel, Sport ohnehin: Fast in allen Sparten verkauft Electronic Arts die meisten Spiele. Kein Druckfehler: Far Cry (dt.) und Doom 3 haben es tatsächlich nicht in die Top 10 geschafft.

Rang	Titel	Studio	Publisher	PC-Games-Wertung (Ausgabe)	Platzierung „Spiel des Jahres“
1	Die Sims 2	Maxis	Electronic Arts	90 (10/04)	7
2	Half-Life 2	Valve	Vivendi Universal	96 (12/04)	1
3	NfS Underground 2	EA Games	Electronic Arts	96 (01/05)	4
4	Sacred	Ascaron	Take 2	85 (03/04)	9
5	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Blue Byte	Ubisoft	85 (01/05)	10
6	Battlefield Vietnam	DICE	Electronic Arts	88 (05/04)	15
7	Fußballmanager 2005	EA Sports	Electronic Arts	90 (11/04)	19
8	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde	EA Games	Electronic Arts	93 (01/05)	3
9	Rome: Total War	Creative Assembly	Activision	84 (11/04)	8
10	Codename: Panzers	Stormregion	CDV	93 (07/04)	13

Quelle: VUD

Spiel des Jahres 2003

Zum Vergleich: Diese Spiele räumten im vorletzten Jahr ab.

Nicht nur bei den PC-Games-Lesern, auch an der Ladentheke führte **Grand Theft Auto** mit weitem Abstand. Schafft **San Andreas** für PC dieses Kunststück auch 2005?

Spiel	Anteil
GTA Vice City	25%
Max Payne 2	14%
Splinter Cell	9%
C&C Generäle	8%
Spellforce	8%
Knights of the Old Republic	7%
Call of Duty	6%
Jedi Knight 3: Jedi Academy	5%
Freelancer	3%
Unreal 2	2%

in die Flop 5 des Jahres – viele ehrliche Käufer sehen nicht ein, warum sie sich online registrieren müssen. Experten sind sich indes sicher, dass der weltweite Erfolg von **Half-Life 2** auch auf abgeschreckte Raubkopierer – und damit Steam – zurückzuführen ist.

Electronic Arts nur Zweiter

Nur auf den ersten Blick überraschend ist die Wahl von Ubisoft zum besten Spiele-Anbieter, also Publisher: Zwar hatte Electronic Arts mit mehreren Fortsetzungen und Ablegern (**Sims**, **Battlefield**, **Need for Speed**) das erfolgreichere und breitere Sortiment, doch die PC-Games-Leser honorieren mit ihrer Wahl nicht zuletzt mutige Entscheidungen – etwa das bisherige **Siedler**-Konzept komplett über den Haufen zu werfen. Oder mehrere Millionen Euro in die Gebrüder Yerli zu investieren, die mit **Far Cry** auf Anhieb eines der weltweit meistbeachteten PC-Spiele abliefern. Ironie des Schicksals: Das nächste Spiel – mutmaßlich ein Shooter – produzieren die Coburger ausgerechnet im Auftrag von Electronic Arts ...

Im Jahr 2005 werden die Karten definitiv neu gemischt: Microsoft (in diesem Jahr nur unter ferner liefen) veröffentlicht **Dungeon Siege 2** und das prächtige **Age of Empires 3**, Eidos bringt Fortsetzungen zu **Tomb Raider** und **Hitman**, Vivendi dürfte an **World of Warcraft** noch lange Freude haben, Take 2 rüstet sich für **GTA San Andreas** für PC und **Stronghold 2** und Jowood setzt alles daran, die 2005er-Termine von **Gothic 3** und **Spellforce 2** zu halten. Und dann sind da ja auch noch **Quake 4** und **STALKER** ... Die Verfolger stehen also bereit – kann Ubisoft mit **Splinter Cell 3** und **Brothers in Arms** die Poleposition halten? Was die genannten Spiele taugen, erfahren Sie im Lauf der kommenden Monate – natürlich in Ihrer PC Games. (pf)

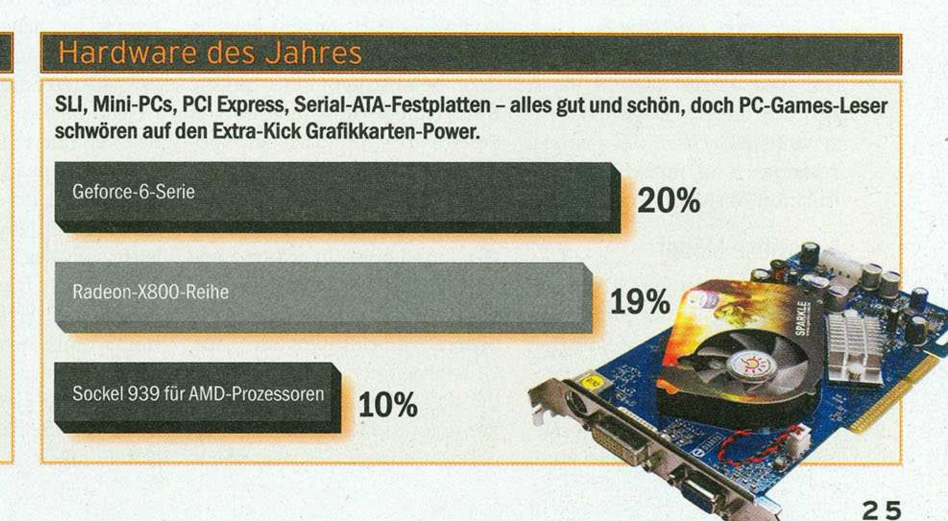
Deutsches Spiel des Jahres

„Nur“ Platz 3 für Sacred, das meistgekaufte deutsche PC-Spiel 2004. Sicher auch ein Grund: die gerade anfangs zahlreichen Software-Fehler – dagegen sind Far Cry (dt.) und Siedler wahre Musterknaben.

Spiel	Anteil
Far Cry (dt.)	62%
Die Siedler: Das Erbe der Könige	10%
Sacred	8%
X2: Die Bedrohung	5%
Fußballmanager 2005	4%
Sonstiges (Port Royale 2, The Fall, Söldner ...)	11%

Hardware des Jahres

SLI, Mini-PCs, PCI Express, Serial-ATA-Festplatten – alles gut und schön, doch PC-Games-Leser schwören auf den Extra-Kick Grafikkarten-Power.



Wichtige Tauschbörse

Robert Wille von Simszone.de erklärt, warum die Objekt-Tauschbörse wichtig für Spieler ist.

- Kreieren und Tauschen von Häusern/Objekten ist ein wichtiger Spaß- und Motivationsfaktor.
- Tausch kompletter Häuser endlich möglich, weil selbst erstellte Dekos oder Objekte automatisch mitgeladen werden – anders als in **Sims 1**.
- Grenzenlose Kreativität von Fans bedeutet durch Zusatz-Content einen Mehrwehrt für alle Spieler.

Absturz per Download

Sicherheitsexperten schlagen Alarm: Durch ein Feature in Die Sims 2 gelangen potenziell schädliche Dateien auf PCs argloser Spieler. Was steckt dahinter?

Eine der spannendsten Funktionen von **Die Sims 2** ist EAs Online-Tauschbörse für Grundstücke, Gegenstände und Häuser, Exchange genannt. Ohne das Spiel zu verlassen, können **Sims**-Fans ihre Eigenkreationen untereinander tauschen. Doch die Funktion ist derzeit mit Vorsicht zu genießen: Wer nicht aufpasst, fängt sich auf diesem Wege einen so genannten Hack ein, der das Spiel verändert und im schlimmsten Fall zum Absturz bringt.

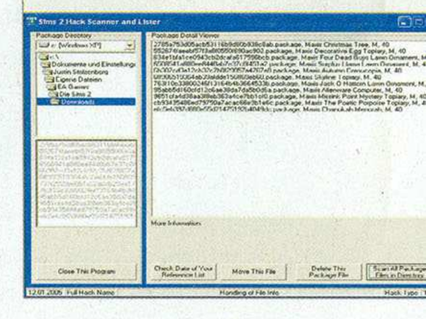
Infektiöse Möbel

Es war kurz vor Weihnachten 2004, als sich im **Sims 2**-Forum verwundernde Meldungen häuften: Ein Geschirrspüler mit Namen „Candace“, der in der Detailansicht als „allein erziehende Mutter“ beschrieben wird, ersetze das teuerste Originalmodell aus **Sims 2**. Dieser vermeintliche Entwicklerscherz führte auf die Fährte einer gefährlichen Sicherheitslücke im Exchange-Programm: „Zusammen mit heruntergeladenen Häusern und Grundstücken kommen auch von anderen Benutzern erstellte oder modifizierte Dateien auf den heimischen PC“, erklärt **Sims**-Experte Robert Wille von Simszone.de. Candace entpuppte sich als eine solche Datei – das Editor-Experiment eines Fans, das sich als Teil von Anwesen in der Tauschbörse in etliche **Sims 2**-Installationen einschlich. Änderungen an der Spielmechanik blieben glücklicherweise aus. Unangenehmer sind Hacks, die das Spiel in unerwünschter Weise umformen. In einigen Varianten bringen Teenager-Sims Kinder zur Welt, was im Originalspiel nicht vorgesehen ist. „Es kann sogar zu Abstürzen kommen, wenn ein Hack fehlerhaft ist“, weist Robert Wille auf ein weiteres Problem hin. Die Situation ist jedoch weniger dramatisch, als es zunächst klingt. Die Entwickler haben reagiert und für mehr Transparenz gesorgt. „Wir klären Spieler darüber auf, welche Dateien mitgeladen werden“, erläutert **Sims 2**-Produzent Tim LeTourneau. „So kann jeder entscheiden, ob er etwas runterlädt.“ Außerdem kann man sich leicht von Hacks befreien (siehe Extrakasten). Diese Lösung wird von vielen Spielern als guter Kompromiss betrachtet. Für eine Schließung der Lücke müsste EA den für die Community wichtigen Tausch nämlich drastisch einschränken. (js)

Schutz für Sims

So einfach schützen Sie sich vor potenziellen Schädlingen und entfernen Hacks.

- Überprüfen Sie vor dem Download, welche inoffiziellen Dateien mit einem Haus/Grundstück heruntergeladen werden.
- Von „Maxoid Monkey“ erstellte Objekte stammen von Maxis und sind unbedenklich.
- Bei regelmäßigen Abstürzen oder ungewöhnlichem Verhalten sollten Sie Ihr Spiel auf Hacks prüfen: Laden Sie das Anti-Hack-Tool durch die Eingabe des Webcodes 235C von www.pcgames.de runter und folgen Sie den Anweisungen.



BITTE MITLESEN Wer die Fürsten der Dunkelheit in Vampire: Bloodlines verstehen möchte, sollte exzellente Englischkenntnisse besitzen – oder muss Untertitel lesen.

Großes Unverständnis

Kinohits wie Herr der Ringe ausschließlich in Englisch mit deutschen Untertiteln – undenkbar? Im Spielebereich ganz normal. Aktuell ärgern sich Vampires-Spieler.

In Internetforen gilt es als cool und elitär, möglichst sämtliche mediale Freizeitgestaltung auf Englisch zu erleben: Bücher, Filme, Serien und natürlich auch Spiele. Der mondäne „Gamer" von heute spielt im Original, doesn't he? Doch die Realität sieht anders aus: Deutlich mehr als 60 Prozent der von uns befragten Spieler wünschen sich komplett lokalisierte Spiele – deutsche Packung, deutsches Handbuch, deutsche Bildschirmtexte und vor allem deutsche Sprachausgabe. „Wenn ich die Wahl habe, dann kaufe ich natürlich komplett deutsche Versionen", schreibt PC-Games-Leser Nicolas Klotz.

Warum überhaupt Englisch?

Das gilt vor allem für Rollen- und Strategiespiele, Adventures oder ähnliche Spiele mit hohem Text- und Sprachanteil: „Ein Text-Monster wie **Morrowind** wäre in Englisch für mich kaum zu verkraften. Spiele, die viel Wert auf Story und damit auf Gespräche, Texte und Zwischensequenzen legen, kommen mir nur vollständig übersetzt ins Haus." Für Unverständnis bei vielen Lesern sorgte jüngst die Entscheidung von Activision, das dialoglastige Rollenspiel **Vampire: Bloodlines** nur mit Untertiteln ins Deutsche zu übertragen. „Wir ordnen **Vampire: Bloodlines** einer Zielgruppe von volljährigen Hardcore-Spielern zu, die überwiegend die Originalsprache bevorzugt. Außerdem erzeugt die hervorragende englische Vertonung ein besonderes Flair, dem wir keinen Abbruch tun wollten", argumentiert der Publisher. Dass eine komplette Lokalisierung nicht ganz billig geworden wäre (siehe Extrakasten), habe keine Rolle bei der Entscheidung gespielt. Auch für Eidos waren die Kosten bei der Entscheidung für oder wider eine deutsche Synchronisation bei **Thief 3** irrelevant:



UNTERTITELT Meisterdieb Garrett wurde aus Zeitgründen die deutsche Synchronisation verwehrt.



KOMPLETT ENGLISCH Doom 3 richtet sich an Volljährige, die laut Activision das englische Original bevorzugen.

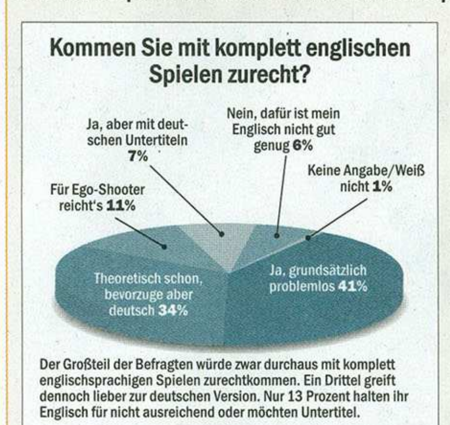
GTA VICE CITY

Tommy Vercetti in Grand Theft Auto Vice City spricht Englisch – das passt durchaus zum uramerikanischen Flair. Auch GTA San Andreas (für PlayStation 2 bereits erhältlich) ist lediglich mit Untertiteln versehen.

So urteilen PC-Spielekäufer

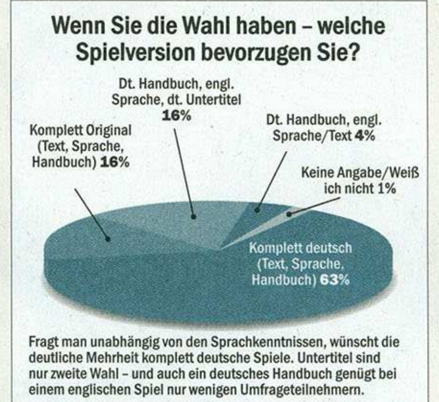
Wir haben Spieler nach ihren Vorlieben bei der Spielsprache sowie dem Umgang mit englischsprachigen Titeln befragt.

Kommen Sie mit komplett englischen Spielen zurecht?



Der Großteil der Befragten würde zwar durchaus mit komplett englischsprachigen Spielen zurechtkommen. Ein Drittel greift dennoch lieber zur deutschen Version. Nur 13 Prozent halten ihr Englisch für nicht ausreichend oder möchten Untertitel.

Wenn Sie die Wahl haben – welche Spielversion bevorzugen Sie?



Fragt man unabhängig von den Sprachkenntnissen, wünscht die deutliche Mehrheit komplett deutsche Spiele. Untertitel sind nur zweite Wahl – und auch ein deutsches Handbuch genügt bei einem englischen Spiel nur wenigen Umfrageteilnehmern.

Würden Sie mit dem Kauf warten, bis eine deutsche Version erscheint?



Durch eine Terminverzögerung aufgrund einer Übersetzung verlieren Publisher einen Teil der Käufer. Viele würden zunächst zur englischen Fassung greifen. Immerhin 28 Prozent warten; 41 Prozent machen es abhängig von der Spielgüte.

Quelle: Umfrage unter mehr als 3.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

Auf deutsche Sprachaufnahmen wurde verzichtet, um eine mehrmonatige Verschiebung gegenüber den USA und England zu vermeiden. „Wenn man nicht möchte, dass das Tonstudio Überstunden schiebt, braucht man für eine so umfangreiche Vertonung mit rund 280.000 Wörtern gut drei Monate", weiß Marcus Behrens von Eidos. „Bei jeder Änderung muss die Qualitätssicherung das komplette Spiel noch einmal durchgehen – das dauert bei so viel Text und Audio ganz schön lange." **Deus Ex 2** mit rund 220.000 gesprochenen Wörtern wurde im 24-Stunden-Schichtbetrieb in sechs Wochen synchronisiert und erschien hierzulande drei Monate nach der US-Fassung. „Wir legen immer großen Wert auf hochklassige Übersetzungen und Synchronsprecher", so Behrens weiter.

Muttersprache entspannt

Wenn man als Spieler Übersetzungen bevorzugt, hat das bei weitem nicht immer mit mangelnden Englischkenntnissen zu tun. „Ich habe sogar mein Abitur in Englisch gemacht – und greife trotzdem am liebsten zu komplett deutschen Spielen", erklärt PC-Games-Leser Marcel Schneider. „Mit übersetzten Texten und deutscher Sprachausgabe finde ich das Spielen entspannter, weil man auch bei langen Gesprächen nicht immer ganz genau zuhören muss, um alles zu verstehen." Untertitel zur Übersetzung der englischen Sprachausgabe sind für ihn kein adäquater Ersatz. Viele Zweideutigkeiten wirken nur mit der richtigen Betonung, und die lässt sich mit Texten nicht darstellen. Eine nahezu perfekte Lösung läge eigentlich nahe: multilinguale DVD-Versionen, bei denen der Spieler entscheiden kann, ob er auf Deutsch oder Englisch spielen möchte. Bei Film-DVDs ist die Sprachwahl längst nicht mehr wegzudenken. Dass mehrsprachige Spiele wie **Schlacht um Mittelerde** bislang die Ausnahme bilden, hat zwei Gründe: Zum einen erscheinen noch immer Top-Spiele auf CD; zum anderen würde das Zusammenlegen mehr Zeit in der Qualitätssicherung erfordern. (js)

Mikro-Kosmos: So wird „lokalisiert"

Zu einer kompletten Synchronisation gehört weit mehr, als nur einige Sprachaufnahmen im Studio. Am Beispiel der bekannten Agentur Toneworx erklären wir Arbeitsschritte, Kosten und Zeitaufwand.



Kosten

Das Kostenspektrum ist immens. Für kleinere Produktionen mit einem geringen Sprach- und Textanteil veranschlagt man nur wenige tausend Euro. Die aufwendigsten Lokalisierungsprojekte verschlingen bis weit über 230.000 Euro. Der Shooter **Medal of Honor: Rising Sun** hat 32.000 Euro gekostet. Die Kosten steigen natürlich mit dem Bekanntheitsgrad der Sprecher.

Arbeitsschritte:

Nach der Konzeption, bei der auch der Umfang der Synchronisation festgelegt wird, folgt das Casting, das heißt die Auswahl der Sprecher. Die anschließenden Aufnahmen werden ständig von einem oder mehreren Regisseuren überwacht. In der Nachbearbeitung kommen Effekte und in manchen Fällen Musik hinzu. Den Abschluss bildet die Qualitätssicherung des Publishers.

Zeitaufwand:

Die Lokalisierung für ein kleineres Actionspiel ist in wenigen Tagen zu schaffen. Adventures oder Rollenspiele erfordern erheblich mehr Arbeit. Umfangreiche Titel wie **Knights of the Old Republic** dauern bis zu einem halben Jahr.



VORBILDLICH Mit 140 Sprecherrollen wurde Knights of the Old Republic ins Deutsche übertragen.



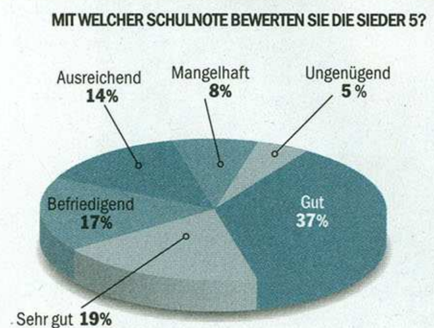
PROMINENT Die deutsche Stimme von Nicolas Cage passt hervorragend zum coolen Sam Fisher.

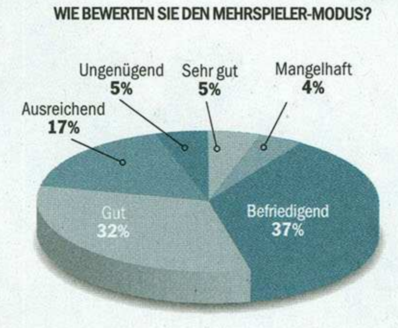


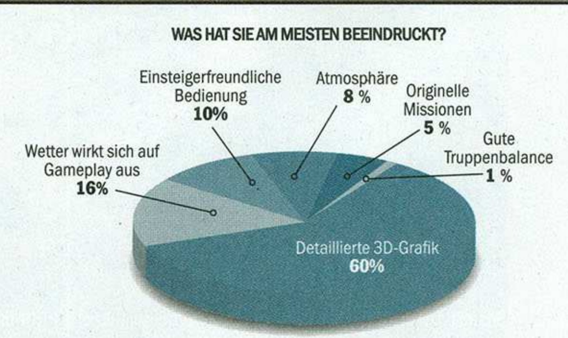
VERZÖGERUNG Deus Ex 2 erschien in Deutschland aufgrund der aufwendigen Übersetzung drei Monate später.

Die Siedler

Das Erbe der Könige | Der fünfte Teil der Siedler-Reihe bietet ein völlig neues Spielgefühl. Doch wie kommt es bei den Käufern an? Wir haben nachgefragt.







Von **Die Siedler 3** war ich damals so enttäuscht, dass ich es verschenkt habe. Aufgrund der guten Demo gab ich dem fünften Teil aber eine Chance und kaufte ihn sofort. **Das Erbe der Könige** wirkt erwachsen und nicht mehr so verspielt. Die unnötigen Wirtschaftskreisläufe sind Gott sei Dank verschwunden und die Missionen spannend. Einziges Manko: Es fehlt die Anzeige, welche Arbeiter keine Wohnung besitzen. Hoffentlich gibt es dazu bald einen Patch.

Corinna Liebich, Fahrerin aus Hankensbüttel

Alles in allem eine herbe Enttäuschung. Das unvergleichliche **Siedler**-Feeling ist weg: Der Wuselfaktor fehlt und es gibt kaum Wirtschaft. Stattdessen wurde **Das Erbe der Könige** auf Biegen und Brechen an **Age of Empires** angeglichen. Bei mir hat Bluebyte damit einige Bonuspunkte verspielt.

Alexander Rothe, Soldat aus Marburg

Ich finde es ziemlich dreist, den Namen **Die Siedler** für einen **Age of Empires**-Klon zu missbrauchen.

Stefan Keick aus Gützkow

Auch wenn ich über den Rollenspielaspekt nicht sehr glücklich bin und mir die Wirtschaftskreisläufe und der Wegebau fehlen, ist **Das Erbe der Könige** auf jeden Fall besser als die beiden Vorgänger. Besonders die abwechslungsreichen Missionen und die schöne Grafik haben mich überzeugt.

Micheal Frank, Schüler aus Ostfildern

Das Erbe der Könige ist ein tolles Echtzeit-Strategiespiel, das wirklich Spaß machen würde, wenn nicht **Die Siedler** auf der Packung stehen würde. Als langjähriger Fan der Serie schmerzt es mich, dass alles, was **Die Siedler** einst groß gemacht hat, auf dem Altar der Massentauglichkeit geopfert wurde. Von den komplexen Wirtschaftskreisläufen über die Träger bis hin zum unverwechselbaren Grafikstil ist so gut wie nichts übrig geblieben. Dass sogar der Wuselfaktor, das Markenzeichen der Serie, gegen einen fragwürdigen Aquariumseffekt ausgetauscht wurde, zeigt deutlich, wie viel den Machern an diesem einzigartigen Stück deutscher Computerspielegeschichte liegt. Mein Fazit: **Das Erbe der Könige** ist ein tolles Spiel, das den Namen **Siedler** aber nicht verdient.

Robert Jörg, Student aus Großbretenbach

Das schönste und benutzerfreundlichste **Siedler** aller Zeiten! Einfach nur göttlich !

Jochen Klein, Schüler aus Bekond

Das Spiel ist wirklich klasse, nur etwas mehr Abwechslung in der Kampagne wäre nicht schlecht gewesen. Immer nur eine Basis aufbauen und dann alle Gegner eliminieren – das ermüdet auf Dauer ziemlich. Dafür gefallen mir die tollen Wettereffekte und die liebevollen Animationen umso mehr.

Thomas Dinger aus Freiburg

Das sind nicht mehr die Siedler, die sie mal waren. Mir fehlt das Knuffige, das Gewusel. **Das Erbe der Könige** wirkt wie eine Kreuzung aus **Age of Empires** und **Warcraft**, aber nicht wie eine **Siedler**-Fortsetzung.

Daniel Lagedroste, Informatiker aus Ochtrup

Das Spiel **Die Siedler** zu nennen, ist unverschämt. Es hat überhaupt nichts mehr mit der **Siedler**-Reihe gemeinsam, sondern ist ein ganz gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel. Und hier ist **Das Erbe der Könige** sogar nur Mittelmaß. Ob **Anno 1503**, **C&C Generäle**, **Spellforce** oder **Warcraft 3** – alle sind besser. Insgesamt bin ich sehr enttäuscht.

Michael Lübke, Student aus Triebe

Die Änderungen taten der **Siedler**-Serie sehr gut. Einzig und allein den typischen Wuselfaktor vermisse ich. Alles in allem ist **Das Erbe der Könige** ein gelungenes Spiel!

Eike Ramke, Informatiker aus Rappen

Das Erbe der Könige ist ein einsteigerfreundliches Spiel mit beeindruckender 3D-Grafik, einer sehr spannenden Kampagne und einem spaßigen Multiplayer-Part. Kurz: Für mich ist Teil 5 der beste Teil der Serie.

Martin Dzumy, Schüler aus Telfs

Die Siedler, die keine Siedler mehr sind. Was war für uns Computerspieler so schön an **Die Siedler**? Die komplexen Wirtschaftskreisläufe? Der Wuselfaktor? Das einfache Betrachten und Bestaunen der knuffigen Figuren, wie sie ihre tägliche Arbeit verrichten? Ich denke, eine Mischung aus allem. Das neue **Siedler** mag ja ganz gut aussehen und auch ein abgerundetes Spielprinzip enthalten, aber mit den Vorgängern hat **Das Erbe der Könige** nur noch wenig gemein.

Benjamin Schönheiter aus Bindlach

Die Synchronisation ist vielleicht in der ersten halben Stunde witzig, aber dann nervt sie nur noch. Oliver Kalkofe ziert bereits meine Dartscheibe.

Christian Beer, Schüler aus Planegg

Die Siedler: Das Erbe der Könige ist sehr gut gelungen, was mir jedoch fehlt, sind die Wirtschaftskreisläufe, der Wuselfaktor und die knuffigen Figuren. Die 3D-Grafik ist allerdings bombastisch und setzt mit den vielen Details neue Maßstäbe.

Tom Weber, Schüler aus Kremmen

Ein durchweg gutes Strategiespiel mit hübscher 3D-Grafik. Allerdings zieht **Das Erbe der Könige** ganz klar gegen **Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** den Kürzeren.

Frederik Schrank, Schüler aus Berlin

Einfach klasse! Mich hat die super Grafik vom ersten Moment an vom Sessel gehauen. Die Figuren sind wunderschön animiert. Man erkennt sofort, dass es sich um einen **Siedler**-Titel handelt.

Christian Venturi aus Darmstadt

Endlich hat man nicht mehr das Gefühl, mit kleinen, putzigen Aliens ein Reich auf deren Chaosplaneten aufzubauen.

Roman Sommerfeld, Azubi aus Dudweiler

Ich bin froh, dass **Das Erbe der Könige** nicht mehr viel mit den Vorgängern gemein hat. Die ersten vier **Siedler**-Teile haben mir nämlich nicht gefallen.

Daniel Pauldrach, Bürokfm. aus Garbsen

Für einen möglichen sechsten Teil wünsche ich mir ein moderneres Zeitalter als Epoche.

Alois Stieglitz aus Nicklheim

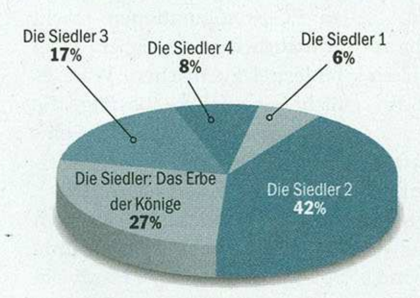
Anno meets **Age of Empires: Das Erbe der Könige** ist ein hervorragender Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie. Hinzu kommen die fantastische Grafik und ein geniales Spielgefühl. Was will man mehr?

Thomas Grimm aus Mannheim

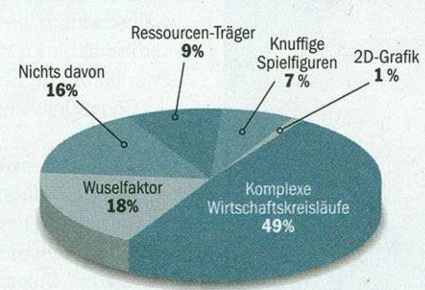
Mit den Wirtschaftskreisläufen der Vorgänger wäre **Das Erbe der Könige** perfekt!

Sebastian Weyer, Schüler aus Ottweiler

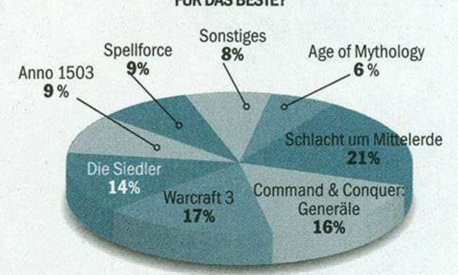
WELCHES IST DAS BESTE SIEDLER-SPIEL ALLER ZEITEN?



WAS VERMISSEN SIE AM FÜNFTEN SIEDLER-TEIL AM MEISTEN?



WELCHES DER GENANNTEN STRATEGIESPIELE HALTEN SIE FÜR DAS BESTE?



„Patches sind mehr als Bugfixes"

Nervige Bugs zum Start von The Fall: In PC Games erklärt Silverstyle-Chef Carsten Strehse, wie es zu den erheblichen Programmfehlern kam.



PC Games: Neben „normalen" Programmfehlern wurde The Fall auch mit Questbugs ausgeliefert. Wie kann so etwas passieren?

Strehse: „Wir haben im Oktober den Fehler begangen, noch direkt vor der Erstellung des Masters Änderungen am Programmcode vorzunehmen, und haben so Fehler eingebaut. Inzwischen enthält **The Fall** aber praktisch keine Bugs mehr. Wir sind derzeit fast vollständig mit Erweiterungen und Verbesserungen von Features und dem Erstellen von neuem Content ausgelastet. Die Ideen dazu kommen zu einem erheblichen Anteil aus unserer sehr aktiven Community, die wir gar nicht hoch genug loben können."

PC Games: Nach dem fünften Patch lief The Fall bei den meisten Spielern nahezu ohne Fehler. Wäre es nicht besser gewesen, die Entwicklung entsprechend zu verlängern und gleich ein fehlerfreies Produkt zu veröffentlichen?

Strehse: „Sicherlich wäre das besser gewesen und im Nachhinein würden wir das auch so handhaben. Auf der anderen Seite werden mit den Patches ja nicht nur Fehler behoben, sondern auch Wünsche der Community und spielerische Erweiterungen umgesetzt. Bei Erscheinen dieses Interviews wurde wahrscheinlich bereits Version 1.7 veröffentlicht, für die wir mehr als zwei Dutzend Vorschläge und Ideen der Community umgesetzt haben."

PC Games: Gerne wird darauf verwiesen, dass jedes Spiel Bugs habe. Dennoch wurden viele Rollenspiele wie etwa Dungeon Siege, Morrowind, Knights of the Old Republic oder auch World of Warcraft in stabilerem Zustand ausgeliefert als etwa The Fall. Was haben diese Studios richtig gemacht, was lief bei euch falsch?

Strehse: „Mit dem Verweis auf andere Spiele würde man es sich sehr einfach machen, was wir nicht tun. Sicherlich werden regelmäßig Spiele veröffentlicht, die größere Probleme haben als **The Fall** und bei denen die Patches bei weitem länger auf sich warten lassen, aber die können ja kein Maßstab sein. Wir haben schlichtweg den Fehler gemacht, auf der Schlussgeraden der Entwicklung etwas zu viel zu wollen. Ich gehe davon aus, dass dieser Fehler bei den genannten Produkten nicht gemacht wurde."

PC Games: Gibt es Genres, wie etwa Rollenspiele, die besonders anfällig für Programmfehler sind?

Strehse: „Je komplexer ein Spiel, desto schwieriger ist auch die Qualitätssicherung – und das Rollenspielgenre ist in dieser Hinsicht sicherlich sehr anspruchsvoll. Allerdings ist heutzutage der Testaufwand für Computerspiele generell sehr hoch. Reichten vor einigen Jahren noch ein oder zwei Monate aus, so kann man heute schon ein halbes Jahr dafür einplanen."

PC Games: Gerade die Vielfalt an PC-Konfigurationen macht es natürlich schwierig, ein Spiel fehlerfrei zu machen. Wäre es nicht eine fairere Lösung, die Hardware-Anforderungen einzuschränken, um die Spielbarkeit sicherstellen zu können?

Strehse: „Das wäre sicherlich möglich, aber dann man würde Spieler mit bestimmter Hardware von vornherein ausschließen.

Silverstyle: Hinter den Kulissen

Silverstyle Entertainment gehört zu den ältesten Spielestudios in Deutschland. Das Unternehmen wurde im Jahr 1993 gegründet.

Silverstyle residiert in einem villenartigen Gebäude im Berliner Stadtteil Friedrichshain. Neben einigen Spielen für RTL wie zum Beispiel **Der Clown**, **Anpfiff: Der RTL Fußballmanager** und **RTL Boxen Extra** stammt das Rollenspiel **Gorasul: Das Vermächtnis des Drachen** und der Echtzeit-Taktik-Titel **Soldiers of Anarchy** von den Berlinern. Mitgearbeitet hat Silverstyle auch an deutschen Wirtschaftssimulationen wie **Mad TV**.
Doch das Steckenpferd des Teams bleibt nach wie vor das Rollenspiel-Genre. Unternehmensgründer Carsten Strehse, Jahrgang 1973, leitet die Firma als Geschäftsführer und fungiert darüber hinaus als oberster Spiele-Designer. Strehse selbst ist großer Rollenspielfan und zählt unter anderem die Interplay-Titel **Planescape Torment** und **Bard's Tale 1** zu seinen Lieblingsspielen.



THE FALL Silverstyles Endzeit-Rollenspiel steht wegen vieler Bugs in der Kritik.

Ich halte es für sinnvoller, mit Unterstützung der Hardwarehersteller möglichst viele Rechnerkomponenten zu testen und das Programm entsprechend lauffähig zu entwickeln."

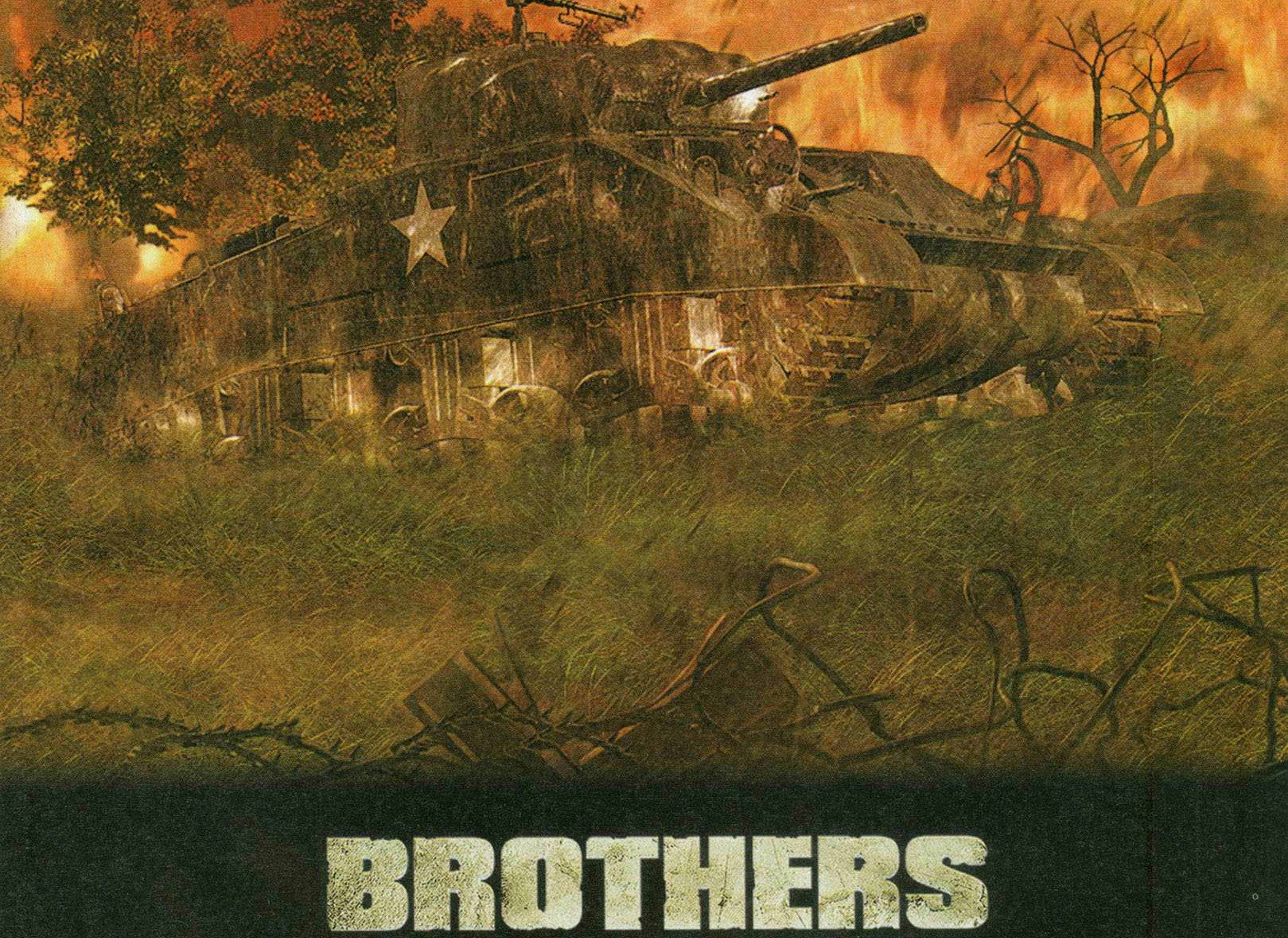
PC Games: Wie werden bei euch Spiele getestet?
Strehse: „Die Qualitätssicherung für ein Computerspiel ist ein recht komplexer Vorgang. Eine detaillierte Beschreibung aller Vorgänge würde sicherlich den Rahmen des Interviews sprengen. Grundsätzlich werden alle auftretenden Fehler in einem Bugtracking-Tool, zum Beispiel Bugzilla, erfasst. Dort werden sie von den Leitern der einzelnen Abteilungen gesichtet und den zuständigen Mitarbeitern zugewiesen. Nach der Bearbeitung wird der gemeldete und bearbeitete Fehler noch einmal von den zuständigen Testern „gegengetestet". So wird sichergestellt, dass er auch wirklich behoben ist. Anschließend wandert der Fehler mit dem Vermerk ‚gefixt' ins Archiv."

PC Games: Habt ihr euch vorgenommen, in Zukunft bei der Qualitätssicherung anders vorzugehen?
Strehse: „Wir werden künftig nicht mehr so kurz vor Masterabgabe noch versuchen, Verbesserungen und neue Features ins Spiel einzubauen."

PC Games: Viele Spieler äußern sich in den Foren massiv verärgert. Wie wollt ihr wieder Vertrauen aufbauen, sodass sich die Spieler in Zukunft wieder eure Produkte kaufen?
Strehse: „Inzwischen hat sich das ja zum Glück gelegt, da praktisch alle Fehler beseitigt wurden. Trotzdem haben wir uns für unsere Community etwas einfallen lassen: In Kürze wird ein kostenloser Mod erscheinen, der einige Stunden zusätzlichen Spielspaß bieten wird. Dies soll ein wenig für die anfänglichen Fehler entschädigen."

PC Games: Was sind eure nächsten Pläne? Bleibt ihr dem Rollenspiel-Genre treu oder wollt ihr nun komplettes Neuland betreten?
Strehse: „Wir bleiben dem Rollenspiel-Genre treu. Mehr kann ich im Augenblick leider noch nicht verraten."

PC Games: Carsten, vielen Dank für das Gespräch!



World Racing 2

Mehr als eine Sternfahrt: Neben Flitzern von Mercedes-Benz klemmen Sie sich bei World Racing 2 auch hinters Steuer diverser Volkswagen und exotischer PS-Protze.

Die ganze Rennspielwelt blickt erwartungsfroh über den kleinen und großen Teich nach England und Amerika, wo regelmäßig neu entwickelte PS-Perlen für Verzückung am PC sorgen. Die ganze Rennspielwelt? Nein, aus einem Fachwerkhaus am Rande Güterslohs wehrt sich das kleine Synetic-Team seit Jahren erfolgreich gegen all die **DTM Race Drivers**, **Colin McRaes** und **Need for Speed Undergrounds**. Mit Titeln wie **N.I.C.E.** und **N.I.C.E. 2** eroberten die Westfalen nicht nur in Deutschland Rennspielerherzen. Mit **World Racing** erfüllten sie zudem den Traum eines jeden Auto-Narren: einmal mit der gesamten Mercedes-Produktpalette über Stock und Stein heizen. Allerdings brachten eine schnarchige Gegner-KI sowie der nicht ganz ausbalancierte Simulations-Modus den Spielspaß-Motor ins Stottern.

Die neue Golf-Klasse

Wichtigste Neuerung in **World Racing 2** ist der Fuhrpark, der etwa 40 Fahrzeuge verschiedener Hersteller umfassen wird. Neben Autos von Mercedes-Benz (u. a. A-Klasse, SLR, SLK, C-Klasse Sportcoupé) stehen erstmals auch Fahrzeuge von Volkswagen (u. a. Golf GTI, Race Touareg und New Beetle) zur Wahl. Abgefahrene Prototypen wie der als „Volks-Speedster" titulierte Concept-R



MIAMI HEISS In den engen Straßenschluchten der amerikanischen Metropole Miami kämpfen Sie mit engen Kursen und tückischem Gegenverkehr.



IMMER DEM PFEIL NACH Die aus Need for Speed Underground bekannten Pfeile weisen Ihnen auch bei World Racing 2 den Weg – anstelle der ehemals kleinen Schilder.

World Racing 1 und World Racing 2 im Vergleich

World Racing 2 fährt sich nicht nur sehr viel runder als sein Vorgänger, sondern sieht auch besser aus!

WORLD RACING 1



Dunkle Schatten, platte Bodentexturen, flache Streckenrandobjekte, leicht kantige Boliden und kein animierter Horizont: **World Racing 1** sah Ende 2003 zwar alles andere als hässlich aus, fällt im Vergleich zu seinem Nachfolger jedoch gewaltig ab. Klasse schon damals: die detaillierten Wagen-Nachbildungen.

WORLD RACING 2



Neben einer höheren Auflösung fällt vor allem die bunte Optik auf. Mehr Lichteffekte, am Horizont vorbeiziehende Wolken, im Wind wippende Bäume und viele animierte Streckenrandobjekte hauchen den Szenarien eine gehörige Portion Leben ein. Der erweiterte Gegenverkehr sorgt für größeren Realismus und schraubt zudem den Schwierigkeitsgrad nach oben.

– ein Roadster mit Mittelmotor – sind ebenso dabei wie schrecklich teure Sportwagen weniger bekannter Marken (Pagani Zonda oder Westfield XTR4). Gas geben Sie auf knapp 80 Strecken. Vier Szenarien (Italien, Hawaii, Ägypten und Miami) sind bereits sicher, Verhandlungen über eine erneute Einbindung des Hockenheimrings laufen.

Realistisches Fahrgefühl

Im Gegensatz zum ersten Teil gibt es keinen Schieberegler mehr zwischen Arcade und Simulation, sondern vier definierte Einstell-Optionen zwischen beiden Modi. Die Strecken wurden nicht nur optisch, sondern auch fahrerisch auf Geschwindigkeit optimiert und sehen sehr viel farbenfroher, lebendiger und vor allem realistischer aus. Die vier Themenwelten strotzen nur so vor Details, wie am Horizont vorbeiknatternde Helikopter, auf saftigen Wiesen grasende Kühe oder im Wüstenwind wippende Palmen. Neben mehr Gegenverkehr fallen vor allem die zahlreichen, größtenteils animierten Streckenrandobjekte ins Auge. Sonnenstrahlen spiegeln sich auf dem polierten Lack, der dank des neuen Schadensmodells schöner und schneller als zuvor zerkratzt und verbeult. Zudem wurde die von vielen Spielern heftig kritisierte Kollisionsabfrage überarbeitet – Fahrten durch Laternenmasten oder Bäume sind nun unmöglich. Auch tuckern die Gegner nicht mehr wie Perlen an der Kette um die Kurven, sondern fahren sehr viel offensiver. Gespannt darf man auf den Karriere-Modus sein, bei dem Sie verschiedenste Missionen (Geschwindigkeitsrekord aufstellen, Meisterschaft gewinnen, Wegpunkte abfahren) erwarten. Bereits jetzt überzeugt die direkte Steuerung – genau wie das realistische und je nach Wagen unterschiedliche Fahrgefühl. Während sich der lahme Golf GTI problemlos um die Kurse lenken lässt, bricht ein PS-Protz wie der Pagani Zonda bei zu starker Beschleunigung oder hektischen Lenkbewegungen sofort aus und lässt sich bei einem Top-Speed von über 300 Stundenkilometern nur schwer auf der Straße halten.

CHRISTIAN SAUERTEIG



Wow, ich bin schwer beeindruckt! Bereits über ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung macht ***World Racing 2*** *einen ausgezeichneten Eindruck. Die Auswahl an Fahrzeugen ist zwar etwas kleiner, dafür aber sehr viel reizvoller als zuvor, und Exoten wie der sündhaft teure PS-Exote Pagani Zonda verfügen schon im Betastadium über ein erstklassiges Fahrgefühl. Top: Kritikpunkte des Vorgängers wurden konsequent ausgemerzt und die Optik wurde merklich aufpoliert.*

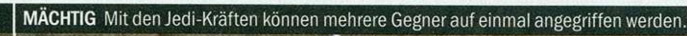
Entwickler: Synetic
Anbieter: TDK Mediactive
Termin: Sommer 2005

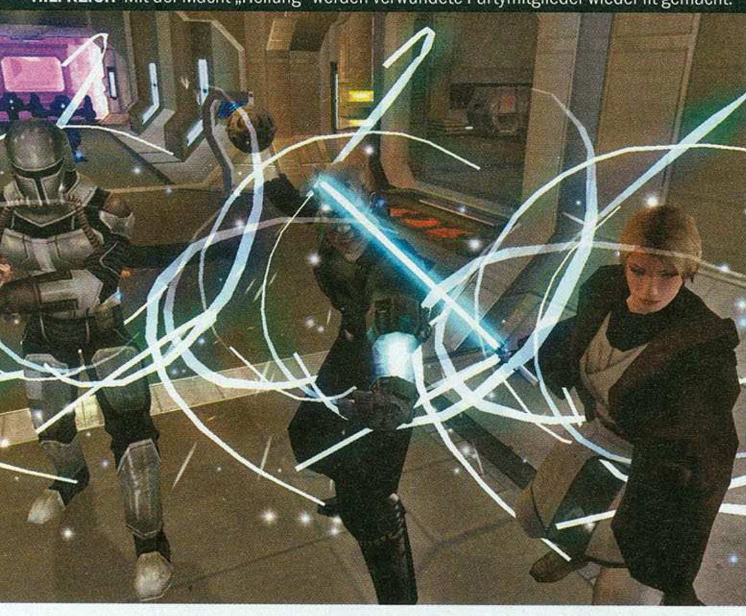


OLDIE, BUT GOLDIE Neben modernen Sportflitzern und klassischen Straßenschleudern geben Sie auch mit museumsreifen Oldtimern Gas.



DRIVE LIKE AN EGYPTIAN Rallye-Fans kommen dank der staubigen Pisten im Land der Pharaonen garantiert auf ihre Kosten.





HILFREICH Mit der Macht „Heilung“ werden verwundete Partymitglieder wieder fit gemacht.



MÄCHTIG Mit den Jedi-Kräften können mehrere Gegner auf einmal angegriffen werden.

XBOX-ZONE über Star Wars: Knights of the Old Republic 2



Aktuell im ausführlichen Import-Test: der zweite Teil von Lucas Arts' genialer Rollenspielsaga

Ganze 50 Stunden hat es gedauert, bis sich Oliver Beck, Redakteur bei unserem Schwestermagazin **XBOX-ZONE**, durch die fertige US-Version von **Knights of the Old Republic 2** gekämpft hatte. Sein Fazit: Teil 2 steht dem erstklassigen Vorgänger in nichts nach. In der aktuellen Ausgabe 03/05 (erhältlich ab dem 2. Februar) liefern die Xbox-Profis ebenfalls einen ausführlichen Test der deutschen Version auf zehn Seiten und den ersten Teil einer umfassenden Komplettlösung nach.







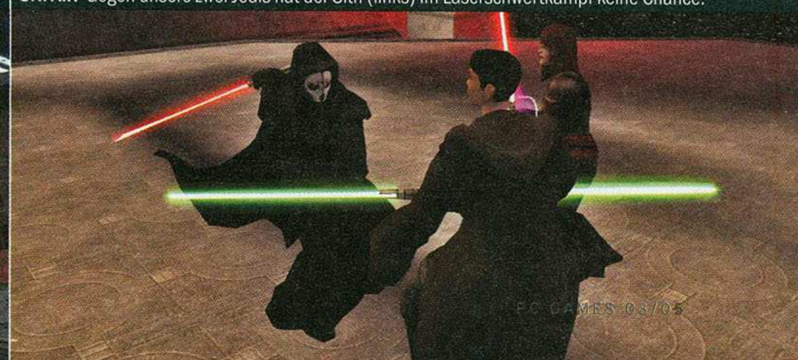
GESPRÄCHIG Beim Smalltalk erhält man in den Bars wichtige Informationen.



KEINE WAHL Nach einer Bruchlandung sind vorerst nur zwei Charaktere fit für den Kampf.



AUSGEKNOCKT Mit den neuen Jedikampfstilen sind selbst größere Monster kein Problem.



UNFAIR Gegen unsere zwei Jedis hat der Sith (links) im Laserschwertkampf keine Chance.

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

The Sith Lords | Philosophie. Psychospiele. Laserschwerter. Wie man aus diesen drei Elementen ein feines Rollenspiel macht, können Sie hier nachlesen.

Na prima – während sich die Konsolenkollegen unseres Schwestermagazins **XBOX-ZONE** schon wieder mit dem Laserschwert durch **Knights of the Old Republic 2** kloppen, dürfen wir noch ein wenig die Weihrauchschalen schwenken und uns in Jedi-Konzentrationsübungen vertiefen. Denn wie schon der Vorgänger erschien das **Star Wars**-Rollenspiel für die Xbox bereits Anfang Dezember in den USA. Laut Activision müssen Jedi-Azubis hierzulande aber noch bis Mitte Februar ausharren. Da sich PC- und Xbox-Version bis auf die Technik wie eineiige Zwillinge gleichen, haben wir **KotOR 2** zusammen mit **XBOX-ZONE**-Redakteur Oliver Beck durchgespielt – und können vorab schon jede Menge Details über das Gameplay, die Story und die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Teil 1 und Teil 2 berichten.

Wer bin ich?

Knights of the Old Republic 2 spielt knapp fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Die Republik gibt es zwar noch, die finsteren Sith auch, dafür aber keine Jedi mehr. Die wurden von den Sith konsequent bis auf den hinterletzten Laserschwertschwinger ausradiert. Na ja, nicht ganz: Der Spieler schlüpft in die Rolle des angeblich letzten verbliebenen Jedis, welcher dummerweise unter akkutem Machtverlust leidet. Bei Ihrer Suche nach weiteren noch lebenden Jedi treffen Sie auf einige alte Bekannte aus dem Vorgänger, besuchen abermals Planeten wie Dantooine und die Sith-Enklave Korriban (die sich allesamt leicht verändert haben), aber auch neue Systeme wie das politisch zerrüttete Onderon. Nach ein paar Stunden wird Ihnen klar, dass mehr auf dem Spiel steht als die paar Jedi-Synapsen in Ihrem Kopf, deren Verbindung zum Großhirn gekappt wurde. Fest steht: Sie müssen das Universum retten. Fragt sich bloß, vor wem?

... und alle Fragen offen

Der Story von **Knights of the Old Republic 2** fehlt zwar jene „Das haut mir ja den Boden unter den Füßen weg"-Wendung, welche in der Mitte des ersten Teils noch für eine Totalentgleisung auf den Gesichtern von Rollenspielern sorgte. Dafür ist Teil 2 über die komplette Spielzeit gesehen spannender und unterhaltsamer. Irgendwie hat jeder irgendetwas zu verbergen, selbst Droiden verhalten sich seltsam. Wem traut man, wem nicht? Wer ist Freund, wer ist Feind? Diese Psychospielchen werden in teils exzellenten Dialogen mit vielen interessanten, philosophischen Fragen noch auf die Spitze getrieben: Wo liegt der wirkliche Unterschied zwischen Sith und Jedi? Wird von den übrigen Bewohnern der Galaxie überhaupt ein Unterschied wahrgenommen oder sind alle Jedi in ihren Augen gleich gut ... oder gleich schlecht? Ist es die Republik mit ihren vielen Fehlern wert, gerettet zu werden? Wie im ersten Teil liegt es letztendlich an den Entscheidungen und Taten des Spielers, ob man selbst ein guter oder dunkler Jedi sein möchte ... und damit auch den Ausgang der Story entscheidend beeinflusst. Der Wiederspielwert ist dadurch genauso hoch wie beim Vorgänger, da man als guter Jedi viele Situationen anders erlebt und löst als ein Sith-Lord.

> Jeder hat etwas zu verbergen, selbst Droiden verhalten sich hinter Ihrem Rücken seltsam. Wem also trauen, wem nicht?

Ein Jedi muss geduldig sein

Bis man zum ersten Mal mit einem Laserschwert herumwedelt, dauert's gut und gerne 15 Stunden. Die Zeit bis dahin vergeht aber wie im Flug, da **Knights of the Old Republic 2** auf den gleichen drei Gameplay-Säulen wie der erste Teil aufgebaut ist:

1. Erkunden von neuen Welten und Schauplätzen
2. Interessante Dialoge mit NPCs im Multiple-Choice-Verfahren, die den Verlauf der Story beeinflussen
3. Taktische Teamgefechte gegen einfache Schurken bis hin zu wirklich mächtigen Jedis, rundenbasiert und/oder in Echtzeit, mit Feuer- und Nahkampfwaffen sowie Machtfähigkeiten

Im Klartext ziehen Sie also wieder mit einem bunten Haufen Mitstreiter durch die Galaxie und lösen Dutzende von Haupt- und Nebenquests. Selbst die beliebten Minispiele wie Pazaak oder Speed-Rennen feiern ein Comeback, ebenso wie das Raumschiff Ebon Hawk. Anders als in Teil 2 besucht man jetzt viele Schauplätze mehr als nur ein einziges Mal, was aufgrund der extremen Ladezeiten der Xbox ziemlich nervig ist. Wir können nur hoffen, dass die PC-Version dank größerer Arbeitsspeicher-Reserven und schnellerem Festplattenzugriff weniger Zeit und Nerven kostet. Schlimmer noch als die Ladezeiten sind die Performance-Probleme: Obwohl die Grafik auf der Xbox keinen Lutscher mehr gewinnt, ruckelt unsere Jedi-Truppe in den Kämpfen oft mit weniger als zehn Bildern pro Sekunde über den Fernseher. Die offiziellen PC-Screenshots hier im Artikel sehen besser aus, aber Entwarnung gibt's von unserer Seite erst, wenn wir die PC-Version selbst gespielt haben. In punkto Steuerung und Interface hat sich bei der Xbox-Version nichts getan; für die PC-Version gibt es aber ein monitortauglicheres Interface, das man auch in höheren Auflösungen entziffern kann.

DIRK GOODING 

*Keine Überraschungen am Ende des Tages – **Knights of the Old Republic 2** ist eigentlich ein riesiges Add-on mit höherer Spielzeit als Teil 1. Die interessanten Charaktere und die spannende Geschichte sorgen dafür, dass man 50 Stunden lang sehr gut unterhalten wird. Der Test in der nächsten Ausgabe zeigt, ob die schlechte Performance und die dürftige Optik reine Xbox-Problemzonen sind und ich meine Konsolenkollegen mitleidig belächeln darf. Oder sie mich, weil ich zwei Monate länger auf dieses Spiel warten musste.*

Entwickler: Obsidian Entertainment
Anbieter: Activision
Termin: Mitte Februar 2005



Spiel mit Folgen

Darauf warten Hunderttausende Sims- und Siedler-Fans: Für die beiden erfolgreichsten Strategiespiele 2004 kommen dicke Erweiterungspakete.

Ne Rockband gründen! Mit den Mitkomilitonen um die Häuser ziehen! Eine WG aufmachen! Mädels abschleppen! Einer Studentenverbindung oder gar Geheimorganisation beitreten! Einen richtig coolen Nebenjob („Kleine oder große Pommes?") an Land ziehen! Fette Partys schmeißen! Eben alles, was zu einem zünftigen Studentendasein dazugehört – das wär's doch! **Wilde Campus-Jahre** – so lautet folgerichtig der Untertitel des ersten von vermutlich einem halben Dutzend weiterer **Sims 2**-Add-ons. Extra für das Add-on schieben die Entwickler von Maxis die neue Altersklasse „Junge Erwachsene" zwischen „Teenager" und „Erwachsener", inklusive hormoneller Ausnahmezustände, nagender Zukunftsängste und wöchentlich wechselnder Berufswünsche. Wer nach jahrelangem Pauken den Abschluss schafft, dem stehen vier neue Karrierepfade offen, abhängig davon, für welche der elf Hauptfächer man sich eingeschrieben hat. Geschichte? Politik? Oder doch lieber Kunst? Jenseits studentischer Anwesenheitspflichten im Vorlesesaal lockt der Campus, also das Unigelände, mit gemütlichen Cafés, ausgedehnten Parkanlagen und Sporthallen. Wer sein Examen lieber auf bewährte **American Pie**-Tour angeht und trotzdem nicht achtkantig von der Uni fliegen will, kann schummeln, abschreiben, dem Streber Dresche androhen oder sich zwecks Zensuren-Korrektur in den Uni-Rechner einhacken. Eingehackt hätten wir uns nach einem ersten Probespiel am liebsten auch in das Maxis-Netzwerk, so viele witzige Details stecken in **Wilde Campus-Jahre** – und die gemeingefährliche Riesen-„Kuhpflanze" (die schon mal einen Zimmergenossen verputzt) ist da nur ein Vorgeschmack.

Diebische Vorfreude auf das erste Siedler-Add-on

„Haltet den Dieb!" – diesen Ausruf wird man als **Siedler**-Spieler künftig wohl häufiger vernehmen. Denn der Rohstoff stibitzende Dieb ist jene geheimnisvolle Einheit, die im Add-on Premiere feiert. Der Dieb ist es



PAUSENHOF Zwischen den Vorlesungen wird die Zeit für ein Schwätzchen genutzt.



FULL HOUSE Auf studentischen Feten bleibt niemand lange nüchtern – und allein ...



KLEINE KNEIPE In der neuen Siedler-Taverne werden Diebe und Scouts rekrutiert.

auch, der Stein- und Zugbrücken wieder zerstören kann – die zweite große Neuheit für das Aufbauspiel. Damit lassen sich Flüsse und Schluchten buchstäblich überbrücken. Bevor ein Dieb zum Dieb wird, ist er ein Scout, also eine Art Kundschafter, der ähnlich wie Heldin Ari unbemerkt in fremden Revieren herumschleicht und spioniert. Erst durch ein Upgrade der Taverne – Neuheit Nummer 4 – plündert er unbemerkt die Holz- und Eisen-Vorräte benachbarter Siedler. In der Kaserne rekrutieren Sie demnächst zusätzlich Bajonett-Schützen, die im Gegensatz zu Schwertkämpfern oder Bogenschützen sowohl im Nah- als auch Fernkampf bestehen. Durch all diese Änderungen ergeben sich viele neue, spannende Taktiken, die vor allem im Mehrspielermodus für Freude sorgen werden. In der umfangreichen Solo-Kampagne steht auf Wunsch vieler **Siedler**-Fans das Aufbauen, also das eigentliche Siedeln, im Mittelpunkt; drei taufrische Helden stehen Prinz Dario zur Seite. Das ist auch dringend nötig, denn kaum zum Herrscher gekrönt, brodeln bereits Rebellionen im Lande. Den königlichen Truppen bleibt nichts anderes übrig, als sich in die schummrigen Sumpfgebiete inklusive gespenstischem Bodennebel oder in die kargen Steppengebiete vorzuwagen, Jetzt müssen **Siedler**-Fans nur noch die Wartezeit überbrücken: Ab März steht das Zusatzpaket inklusive umfangreichem Editor (siehe Kasten) im Laden.

PETRA FRÖHLICH



Auf die engagierten **Siedler**-*Hobby-Kartographen war schon bei den Vorgängern Verlass: Der umfangreiche Editor bürgt für endlosen Nachschub. Und die* **Sims 2**-*Fans freuen sich auf eine neue Gegend (wie in* **Hot Date**), *verrückte Ideen (wie in* **Hokus Pokus**) *und jede Menge Neuheiten (wie in* **Megastar**).

Die Siedler	**Entwickler:**	Blue Byte
	Anbieter:	Ubisoft
	Termin:	März 2005
Die Sims	**Entwickler:**	Maxis
	Anbieter:	Electronic Arts
	Termin:	10. März 2005

Es geht doch nichts über Selbstgemachtes

Kommt Add-on, kommt Editor – diese schöne Tradition behält Blue Byte auch mit dem ersten Erweiterungspaket bei.



- Ihrer Fantasie freien Lauf lassen können Sie auf Einzel- und Mehrspielerkarten. Format, Größe und Vegetation sind einstellbar.
- Für Standard-Karten zum vergnüglichen Siedeln genügt es, Bäume, Gebäude und Startpunkte auf der Karte zu setzen.
- Im Gegensatz zu vielen anderen Editoren verteilen Sie hier keine abstrakten Platzhalter, sondern arbeiten direkt innerhalb der Spielgrafik. Vorteil: Wenn Sie beispielsweise einen Tümpel platzieren, sehen Sie sofort das Ergebnis.
- Der Gegner soll nach 30 Sekunden mit fünf Bogenschützen angreifen, sobald Ihr Held eine Furt passiert hat? Kein Problem? Mittels einer einfachen Skript-Sprache lösen Sie Ereignisse aus.
- In der Editor-Bibliothek sind sämtliche Einheiten, Gebäude und Landschaftselemente enthalten, inklusive der neuen Sumpfgebiete.

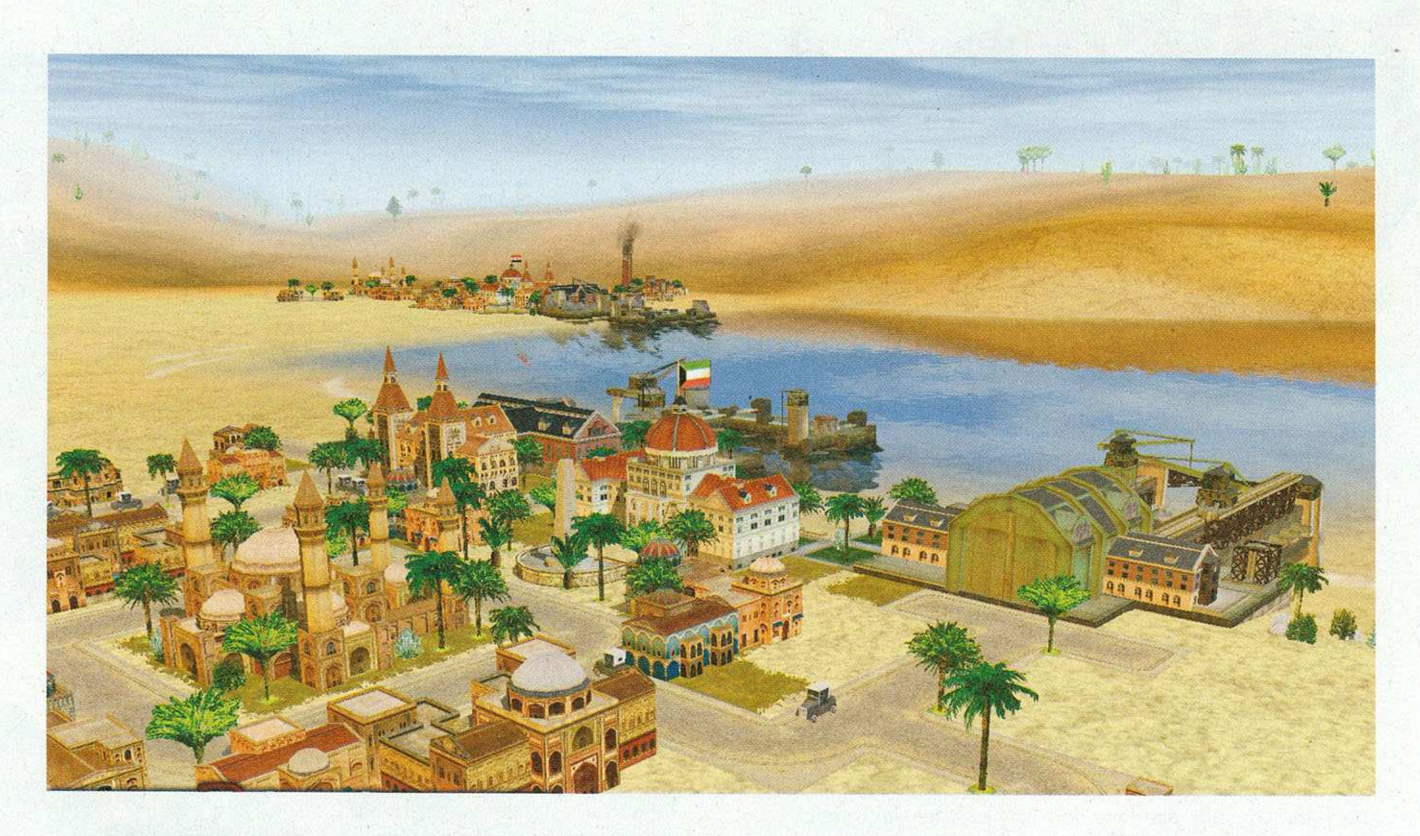
Siedler-Fans können sich also schon jetzt auf eine Fülle an Fan-Missionen freuen, die den Siedel-Spaß vervielfachen.



STEPPENWOLF Im Siedler-Add-on entdecken Sie bislang unbekannte Landstriche.



NEBULÖS Die Nebelschwaden der Sümpfe sind ideal für Hinterhalte – das weiß auch der Gegner.



Oil Tycoon 2

Auf der Jagd nach dem schwarzen Gold: Als profitgieriger Ölbaron erschaffen Sie ein riesiges Wirtschafts-Imperium. Wir haben eine frühe Version angespielt.

Beinahe 16 Jahre ist es her, dass ein Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen das Licht der Welt erblickte: **Oil Imperium** erschien für Amiga, Atari, C64 und natürlich für den guten alten IBM-PC. Als geldgieriger Ölmagnat hatte der Spieler die Aufgabe, ein möglichst großes Firmenimperium von Rockefeller-Ausmaßen aufzubauen und die Konkurrenz auszustechen. Im März 2001 erschien ein schnell herunter programmiertes, grandios vermurkstes Remake. **Oil Tycoon**, so der Titel des Spiels, enttäuschte Fans durch veraltete Krümel-Grafik und zu wenig Langzeitmotivation. Nun, die Zeit vergeht und Lizenzen wechseln Besitzer; für den Nachfolger zeichnet deshalb ein komplett neues Team verantwortlich.

Auffälligste Neuerung: die Grafik. Erstmals erstrahlt der Wettlauf ums schwarze Gold komplett in 3D. Klingt im Zeitalter von **Rollercoaster Tycoon 3** nicht mehr wirklich außergewöhnlich, doch wer den Vorgänger gespielt hat, wird verstehen, wie dankbar man für diese Frischzellenkur sein darf – speziell das spiegelnde Wasser sieht ausgesprochen schick aus.

Besonders aufseiten der Bedienung will **Oil Tycoon 2** punkten. Die von uns gespielte Beta-Version enthielt zwar noch kein Tutorial, lässt aber dennoch wenig Fragen offen – ständig werden Tipps und Hilfestellungen eingeblendet. Auch die Oberfläche wirkt aufgeräumt und erlaubt einen einfachen Zugriff auf alle Funktionen, Statistiken und Menüs. Schnell hat man Ölquellen ausgemacht,



AUFGEMOTZT Die neue Engine beherrscht nun auch aufwendige Wassereffekte.



ÜBERSICHTLICH Im aufgeräumten Baumenü finden sich nur wenige Gebäude.



WIRTSCHAFTSZENTRUM Der Hafen von Rotterdam ist einer der vielen Umschlagplätze, an denen mit Öl gehandelt wird.

erste Pipelines gebaut, Bohrtürme aufgestellt und Handelsrouten für Transportschiffe festgelegt. Um die Arbeiter in den Siedlungen bei Laune und guter Gesundheit zu halten, errichtet man Schulen, Krankenhäuser und Freizeitparks, ähnlich wie in **Sim City**. Doch nur gemütlich Öl zu fördern, reicht längst nicht: Wer zu einem echten Ölbaron aufsteigen will, muss sich als gewitztes Schlitzohr auf dem globalen Markt beweisen. Da wird aggressiv an der Preisschraube justiert und das Tankstellen-Netz ausgebaut, immer darauf bedacht, möglichst große Profite zu erzielen. Wie in den vergleichbaren Spielen der **Industriegigant**-Reihe stellt Sie zudem der technische Fortschritt vor neue Herausforderungen – ständig kommen neue Tanker, Fördermethoden und LKWs auf den Markt. Permanente Forschung ist also Pflicht.

Fünf Spielmodi

In unserer Version noch nicht enthalten waren die historischen Szenarien, in denen man sich beispielsweise während der Ölkrise oder den Weltkriegen behaupten muss. Naturkatastrophen und bewaffnete Konflikte bringen jeden noch so geordneten Geschäftsbetrieb ins Wanken. Neben den Missionen, die im 19. Jahrhundert beginnen, gibt es natürlich auch noch den Modus „Freies Spiel“, in dem man sein Imperium bis in die heutige Zeit aufbauen darf. Im Gegensatz zum Vorgänger, der wahlweise noch rundenbasiert gespielt werden konnte, läuft in **Oil Tycoon 2** das Geschehen komplett in Echtzeit ab – noch gibt es keine Möglichkeit zu pausieren, um beispielsweise genauere Planungen vorzunehmen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



J. R. Ewing wäre stolz auf mich – zumindest das fiese Grinsen beherrsche ich schon perfekt. Auch wenn die Grafik im jetzigen Stadium noch kein ***Rollercoaster Tycoon 3****-Format hat, gefällt mir* ***Oil Tycoon 2*** *– quasi ein* ***Port Royale*** *in Öl: Die Bedienung flutscht bereits wie geschmiert, historische Szenarien werden für Herausforderungen sorgen.*

Entwickler: Dartmoor Softworks
Anbieter: East Entertainment Media
Termin: Februar 2005

Ein Imperium entsteht

Bis man sich als erfolgreichen Öl-Tycoon bezeichnen darf, ist es ein weiter Weg. Hier die ersten Schritte:



Ölquelle aufspüren
Der kostbare Rohstoff findet sich nur unter Tage. Zunächst muss also ein Vorkommen aufgespürt und anschließend mit einem Förderturm bebaut werden.



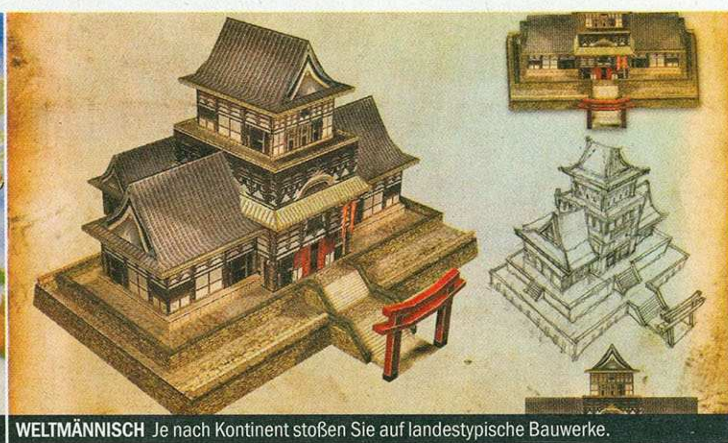
Florierende Wirtschaft
Zum Fördern des schwarzen Goldes sind Arbeiter nötig, und diese haben Bedürfnisse. Gönnen Sie Ihrer Stadt doch mal einen Park oder ein Hospital!



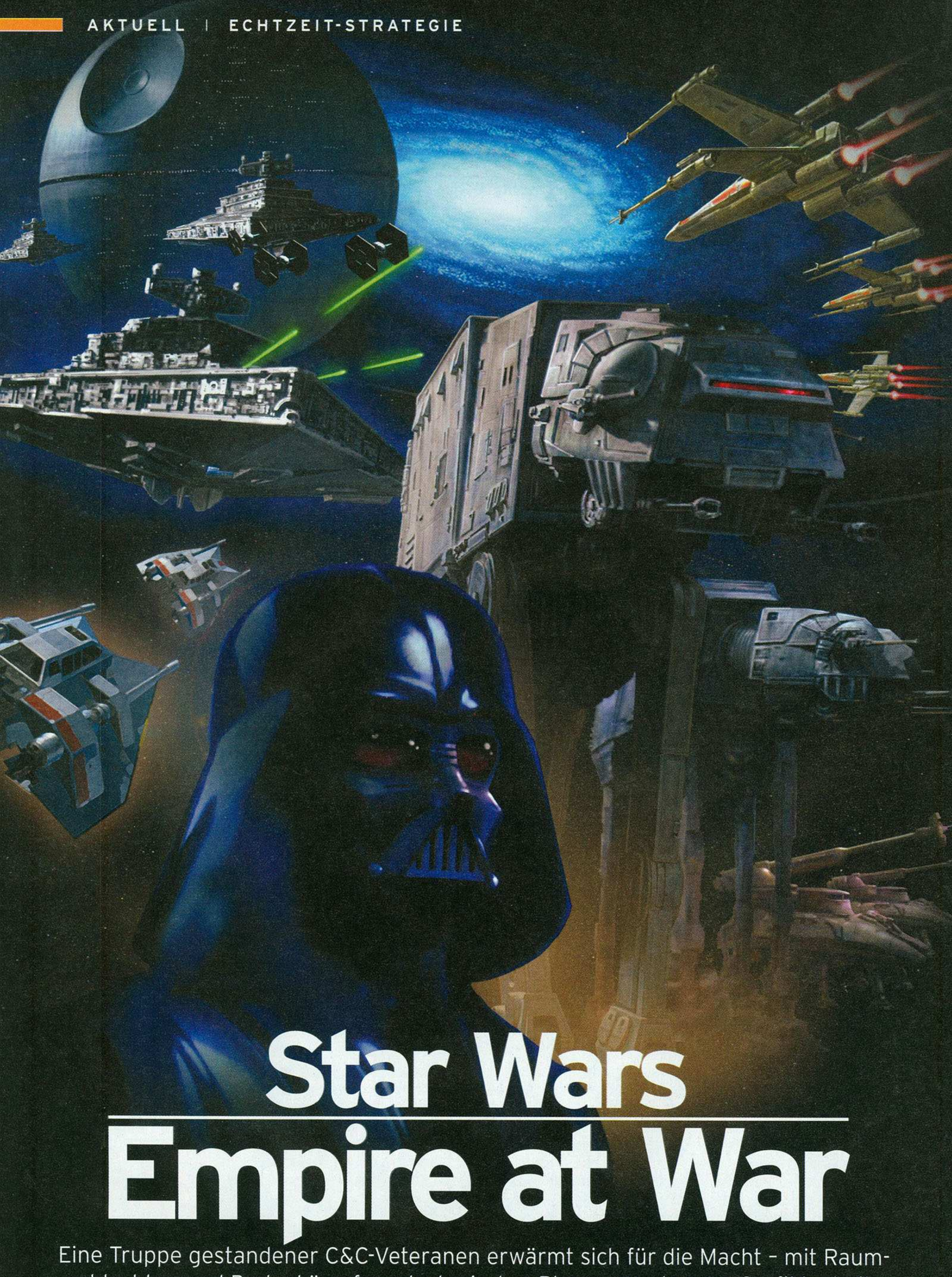
Skrupellose Geschäfte
In dieser harten Branche gilt: nur wer gekonnt taktiert, die Ölpreise durchschaut und die Konkurrenz aussticht, kann auf längere Sicht erfolgreich sein.



DRAUFSICHT Von der Weltkarte aus zoomen Sie stufenlos zu den Städten.



WELTMÄNNISCH Je nach Kontinent stoßen Sie auf landestypische Bauwerke.



Star Wars Empire at War

Eine Truppe gestandener C&C-Veteranen erwärmt sich für die Macht – mit Raumschlachten und Bodenkämpfen, strategischer Planung und neuer Grafiktechnik.

ÜBERBLICK BEHALTEN Die Raumschlachten werden in 3D-Grafik inszeniert, die Schiffe lassen sich aber nicht in die Höhen und Tiefen des Alls steuern.

Die Rebellen wissen bei ihrem Überraschungsbesuch auf dem imperialen Militärstützpunkt genau, was sie wollen. Die den Transportschiffen entstiegenen Bodentruppen liefern sich eine kurze Schlacht mit den überraschten Verteidigern. Nachdem der letzte AT-AT spektakulär zusammengebrochen ist, stürmen Rebellenpiloten einen Hangar. Hurtig besteigen sie Prototypen eines brandneuen Schiffstypen, starten durch und entschwinden mit ihrer kostbaren Beute wieder, bevor die imperiale Verstärkung nachrückt. Der Name des entwendeten Sternenjägers: X-Wing.

Beginn der Rebellion

Wie die Rebellion zu ihrem Markenzeichen-Raumschiff kam, ist nicht die einzige Offenbarung dieser imposanten Einstiegsszene von **Empire at War**. „Da ist nichts vorgerendert, das haben wir komplett mit der Spielengine gemacht", bekräftigt Mike Legg, der programmierende Präsident von Petroglyph, einem mit Ex-Westwood-Mitarbeitern gespickten Entwicklungsstudio in Las Vegas. Die Engine wird speziell für das neue **Star Wars**-Strategiespiel entwickelt, nachdem sich das Team mehrere Fertiglösungen angesehen und verworfen hatte: „Entweder haperte es an der grafischen Qualität oder der PC-Performance. Schließlich haben wir uns gesagt: Das können wir vergessen, wir müssen etwas völlig Neues programmieren." All die Pracht und Herrlichkeit aktueller DirectX-9-Grafikkarten wird ausgereizt. Pixel und Vertex Shader sind die Grundlage für Effekte wie Bump Mapping, realistische Lichtbrechung und Reflexionen. Detaillierte Einheiten bewegen sich über stimmig ausgeleuchtete Planeten, die mit hübschen Details wie realistisch wirkendem Wasser oder Vulkanwelt-Ascheregen ausgestattet sind. Aber Bodenschlachten sind nur die halbe Miete: Erstmals wird bei einem **Star Wars**-Spiel auch im Weltraum erobert. Und das mit weitreichenden Auswirkungen auf die Planetengefechte und den ganzen Kampagnenverlauf.

> Die imposante Engine wird speziell für das neue Star-Wars-Strategiespiel geschrieben.

Filmgeschichte umschreiben

Die Handlung von **Empire at War** beginnt nach den Ereignissen des im Sommer anlaufenden **Episode III**-Films und erstreckt sich in den Zeitrahmen der klassischen Kino-Trilogie. Sie übernehmen wahlweise die Seite der aus dem Verborgenen operierenden Rebellen oder versuchen im Dienste des Imperiums den aufkeimenden Widerstand endgültig auszumerzen. „Wir geben dir quasi eine Spielwiese, in der du dich austoben kannst", betont Produzent Brett Tosti von Lucas

Versandet: Abwehrschlacht der Rebellen

Hier bekommt das Imperium zu spüren, wie sich eine Weltraumschlacht auf die Ausgangssituation bei der Planeteninvasion auswirkt. Beim Landeanflug werden einige Truppentransporter zerstört **1**, da die Rebellen-Seite eine ansehnliche X-Wing-Flotte im Orbit stationiert hatte. Mit einer entsprechend dezimierten Streitmacht **2** beginnt die Eroberungsmission. Die Rebellen haben ihren Stützpunkt mit Geschütztürmen gesichert **3** und schreiten zur Gegenoffensive. Spätestens als der letzte AT-AT spektakulär zusammenbricht **4**, ist die Schlacht entschieden. Am Ende gehen alle imperialen Einheiten verloren, der Wüstenboden ist mit Trümmerteilen und brennenden Wracks bedeckt **5**.



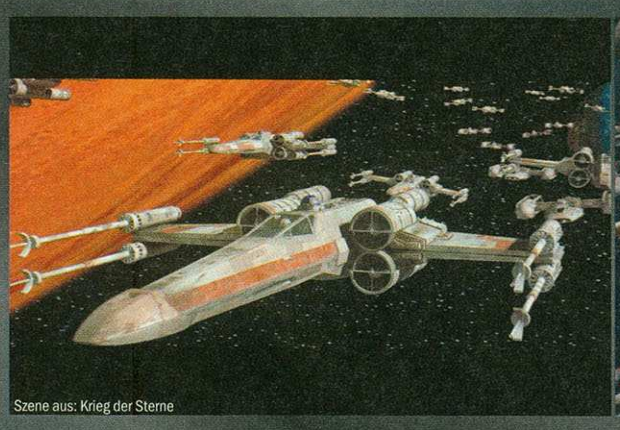








Neu interpretierte Klassiker: (Fast) wie im Film


Szene aus: Krieg der Sterne

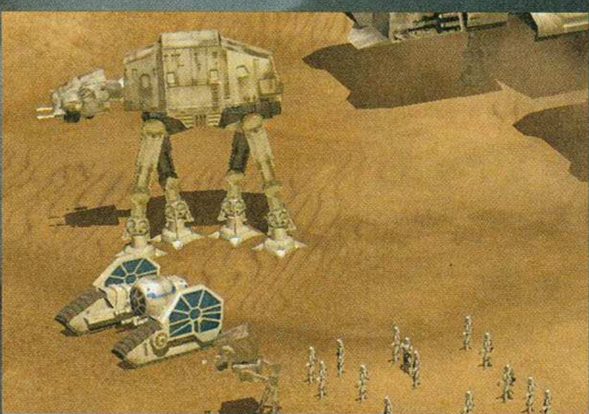


FLOTTE REBELLEN Der Weltraum-Truppenaufmarsch ist nicht mehr den Filmen vorbehalten, rechts flitzen die X-Wings in **Empire at War** über den PC-Bildschirm.

„Die Schlachten erinnern an die Filme, aber wir nehmen den Spieler nicht an der Hand und klappern deren Höhepunkte der Reihe nach ab", meint Produzent Brett Tosti von Lucas Arts zur nichtlinearen Kampagne, die es Ihnen erlaubt, die **Star Wars**-Geschichte neu zu schreiben. Auch wenn die Ereignisse der Leinwandvorlage nicht exakt nachgespielt werden, sorgen vertraute Einheiten und Schauplätze für „Wie im Film"-Atmosphäre. AT-ATs à la **Das Imperium schlägt zurück** gehören auf der Eiswelt Hoth einfach zum guten Ton; dieselben Stahlmonster auch mal auf anderen Welten wie Tatooine oder Dagobah im Einsatz zu erleben, hat schon seinen besonderen Reiz.

TRAMPEL AUF REISEN AT-ATs können auch ohne Winterreifen gefährlich angreifen. Links ein Filmbild, daneben die Grafik aus dem neuen Strategiespiel.


Szene aus: Das Imperium schlägt zurück




EXPANSIONSDRANG Ein größeres Sternenreich generiert mehr Einnahmen, ist aber auch schwerer zu verteidigen.

Arts. Wie die Handlung verläuft, liegt also ganz in Ihren Händen; ähnlich wie bei **Schlacht um Mittelerde** lässt sich ein alternatives Ende mit dem Sieg der bösen Buben erspielen. Schwierigkeitsgrad, Spielweltgröße und genaue Siegesbedingungen (zum Beispiel einen gewissen Anteil der Galaxis kontrollieren) sollen einstellbar sein.

„Das ist ein kontinuierliches Universum, in dem sich die Kontrolle der einzelnen Welten immer wieder ändert. Dabei gibt es einige strategisch besonders wertvolle Schlüsselpositionen", betont Chefdesigner Joe Bostic die Abkehr von der linearen Kampagnen-Kost. Zum Beispiel lassen sich Exklusiveinheiten bestimmter Völker nur von der Seite produzieren, welche die entsprechende Welt unter ihrer Fuchtel hat. Zwischen den Schlachten verschieben Sie Truppen, investieren in Forschung, geben neue Einheiten in Auftrag und planen den nächsten Angriff.

Waldspaziergang: Das Imperium schlägt zurück.

Sturmtruppen und Rebellensoldaten liefern sich erste Scharmützel 1, dann greifen Vehikel in die Schlacht ein. Zwar sind die Speeder 2 eine ernsthafte Gefahr für die mächtigen AT-ATs, werden aber von der Luftabwehr-Infanterie schnell abgeschossen 3. Als auch noch TIE-Crawler 4 und AT-ST-Walker ins Geschehen eingreifen, ist für die Rebellen kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Sie blasen zum Rückzug, um wenigstens einzelne Einheiten wie ihre kostbaren Panzer 5 zu retten. Schließlich ist nur eine Schlacht, aber nicht der ganze galaktische Krieg verloren worden.

Ehrenhafter Rückzug

„In traditionellen Echtzeitstrategie-Spielen verbringt man bis zu 80 Prozent der Zeit damit, Rohstoffe zu sammeln und eine Mega-Streitmacht aufzubauen, die man dann der Mega-Streitmacht des Gegners entgegenschickt", meint Mike Legg trocken. Eine einzelne Mission zu gewinnen, ist bei **Empire at War** eher zweitrangig, entscheidend ist die strategische Großwetterlage. Die überlebenden Einheiten einer Schlacht bleiben dem weiteren Spielgeschehen erhalten. Deshalb ist angesichts einer drohenden Niederlage ein taktischer Rückzug lohnend, um möglichst viele Truppen zu retten. Es gibt viel mehr erstrebenswerte Missionsziele als das übliche „Gegner komplett platt machen". Es kann zum Beispiel nützlich sein, mit einem X-Wing-Geschwader bestimmte feindliche Bauten oder Einheiten zu zerstören, um die Ausgangsposition für eine spätere Schlacht zu verbessern. Oder man führt den Feind mit ei-



NUR NICHT DRÄNGELN Dieser Anflug einer Rebellenarmada erinnert an die Raumschiffvielfalt der Filmschlacht um Endor.

Schiffe versenken: Detaillierter Krieg der Sterne



1 Kleinere Schiffe lassen sich in Asteroidenfeldern verstecken, um dann überraschend in eine Schlacht einzugreifen. Hier schwärmt ein Pulk TIE Fighter in Formation aus, um die Rebellenjäger abzufangen.

2 Schwere Jungs wie Rebellenfregatte oder Imperiumszerstörer haben enorme Feuerkraft, müssen sich aber erst in Position bringen, um ihre meist seitlich montierten Geschütze abfeuern zu können.

3 In der Hitze des Gefechts sollten Sie auch ein Auge für grafische Details wie diese Ringe haben, die sich majestätisch um den Planeten drehen, der seinerseits langsam rotiert.

4 Eine Raumstation dient als Basis bei Kämpfen im Orbit. Je nach erreichter Technologiestufe lassen sich verschiedene Module anbauen (die dann Stück für Stück von Angreifern zerschossen werden können).

5 Kleine Schiffstypen werden in Verbänden zusammengefasst, die aus mehreren Einheiten bestehen. Die Folge: Massenschlachten wuselnder und emsiger feuernder Minis, ohne dass man sich dabei zu Tode klickt.

6 Bei den großen Schiffen können bestimmte Bereiche wie Waffen oder Antrieb gezielt zerstört werden, nach einer herzhaften Explosion verbleibt dann ein sichtbares Loch in der Schiffshülle.





SPERRSTUNDE Verteidigen Sie strategisch wichtige Welten mit Blockadeflotten, um es erst gar nicht zu einer Bodeninvasion kommen zu lassen.

nem Scheinangriff in die Irre, lässt ihn seine Truppen mobilisieren – und schlägt dann an einem anderen Punkt der Galaxis zu. Auskundschaften ist entsprechend wichtig. So setzen die Rebellen Spione ein, welche unerkannt im Orbit eines Planeten verharren und die dortigen Aktivitäten melden. Zumindest so lange, bis sie von ihrem natürlichen Feind aufgespürt werden: dem imperialen Kopfgeldjäger.

Großer Zusammenhang

Empire at War bietet sowohl Kämpfe im Weltraum als auch auf dem Boden der planetaren Tatsachen, die eng miteinander verknüpft sind. Eine erfolgreiche Raumschlacht ist oft die Voraussetzung für die Invasion auf einer Welt. Sie müssen erst einmal die Transporter mit den Landungstruppen an der im Orbit geparkten Verteidigungsflotte vorbeikriegen – man spare also nicht an wehrhaften Eskortschiffen. Es liegt ganz am Spieler, wo er seine Prioritäten setzt, betont Mike Legg: „Jemand kann sich sagen: ‚Ich investiere nicht so viel in Bodentruppen, sondern kontrolliere lieber den Orbit' – oder umgekehrt." Ein anderer möglicher Rüstungsschwerpunkt ist die Infrastruktur auf den Planeten. Haben Sie zum Beispiel eine Ionen-Kanone gebaut, so kann diese unterstützend in Weltraumgefechte eingreifen, die im Planetenorbit toben. Das geht auch umgekehrt: Wenn beispielsweise eine TIE-Fighter-Staffel in Position ist, lässt sich während des Bodenkampfs ein imperiales Bombardement anordnen.

Auf hoher Sternensee

Der Übersicht zuliebe hat der Weltraum keine „richtige" 3D-Spielfeldtiefe wie bei Homeworld, wo man sich auch von oben oder unten heranmanövrieren kann. Vielmehr fliegen kleinere Schiffe automatisch über größere hinweg, wenn sich ihren Weg kreuzen. Das Spielgefühl unterscheidet sich

Interview mit Brett Tosti

„Ohne Weltraum wär's nur eine halbe Sache."

Es ist nicht leicht, eine Galaxis zu erobern – geschweige denn die Gunst kritischer Strategiespieler. Nach Rebellion (1998), Force Commander (2000) und Galactic Battlegrounds (2001) hofft Lucas Arts jetzt mit Empire at War auf bessere Zeiten. Produzent Brett Tosti erklärt, wo er die Stärken des neuen Spiels sieht.



PC Games: Warum blieben frühere Star Wars-Strategieversuche etwas hinter den Erwartungen zurück?
Tosti: „Diese Spiele waren durchaus erfolgreich, aber du hast im Prinzip Recht: Sie verwendeten vorhandene Engines und waren dadurch etwas beschränkt in dem, was sich spielerisch anstellen ließ. Der Vorteil war, dass man das Gameplay schnell entwickeln konnte, ohne erst eine Engine machen zu müssen."

PC Games: Was hat euch die Resonanz vonseiten der Spieler gelehrt?
Tosti: „Eine der Sachen, die wir immer wieder zu hören kriegten, war ‚Wir wollen Weltraum!'. Der Name sagt es ja schon: Bei **Star Wars** geht es nun mal um den Krieg der Sterne. Und viele Leute hatten das Gefühl, dass ein Spiel mit Bodenschlachten alleine nur eine halbe Sache ist. In **Empire at War** gehen wir diesen Punkt an, Raumschlachten sind eine wichtige Komponente. Außerdem gab es bei früheren Spielen Merkwürdigkeiten wie die Holz fällenden Droiden in **Galactic Battlegrounds** oder andere Dinge, die nicht zu **Star Wars** passen. Wir haben uns deshalb diesmal gefragt: ‚Wie geben wir den Leuten das Erlebnis, das sie von Star Wars erwarten, und behalten gleichzeitig die Grundwerte, die ein gutes Echtzeit-Strategiespiel ausmachen?'"

PC Games: Was gefällt dir beim Gameplay von **Empire at War** am besten?
Tosti: „Es gibt einen Zusammenhang zwischen Weltraum- und Planeten-Missionen. Denn die Einheiten, welche die Raumschlacht überstehen, kann man landen lassen und sie bei den anschließenden Bodenkämpfen einsetzen. Diese Kontinuität ist für mich ein sehr interessantes Gameplay-Feature. Bei Echtzeit-Strategie gibt es sonst immer diesen frustrierenden Aspekt, dass ich Armeen und Infrastruktur aufbaue, aber nach der Mission ist das alles wieder weg. Völlig egal, ob ich am Ende Hunderte Einheiten oder nur eine einzige übrig habe, ich muss danach wieder bei null anfangen. Deshalb mag ich das Konzept, dass ich meine überlebenden Einheiten wieder mit der Weltraumflotte abholen kann, um dann mit ihnen einen anderen Planeten zu erobern."

PC Games: Was sind die Vorteile der nichtlinearen Kampagne?
Tosti: „Viele andere Echtzeit-Strategiespiele versuchen einen Anreiz zum wiederholten Durchspielen zu schaffen, indem sie viele verschiedene Fraktionen anbieten. Aber oft ist es doch so, dass eine lineare Mission jedes Mal im Prinzip gleich verläuft. Wir haben dagegen eine dynamische Spielwelt mit sich ständig ändernden Verhältnissen. Das bedeutet, dass mal die eine, mal die andere Seite einen bestimmten Bereich kontrolliert. Die Verteilung von Truppen und Infrastruktur wird bei jedem Spiel mit ziemlicher Sicherheit anders sein. Welche Einheiten du für eine Schlacht auswählst, ist ein weiterer Faktor. Wegen dieser offenen Gameplay-Ansätze lässt sich die Kampagne nahezu unbegrenzt oft durchspielen."

Tanz der Schwergewichte: Flottenmanöver im All

Dass sich die Weltraumkämpfe ähnlich spielen wie Seeschlachten, verdeutlicht dieser Annäherungsversuch: Manövrieren, Kanonen klarmachen, wer kann zuerst eine volle Breitseite abfeuern? Zuerst auf einzelne Geschütztürme zielen oder lieber den Feind manövrierunfähig machen?



WIE VIEL STERNLEIN STEHEN Großer Vader-Eroberungsappetit oder lieber überschaubares Herausforderungshäppchen? Siegesbedingungen und Galaxisgröße sind einstellbar.

Vorführmodelle



Bodenschlachten waren in den ersten **Star Wars**-Filmen dünn gesät, die Spieldesigner integrieren deshalb diverse neue Vehikel. Mit rustikalem Brotschneider-Design fährt oben der TIE-Crawler des Imperiums vor – eine simple, aber schlagkräftige Kampfmaschine. Die Rebellen-Allianz setzt eher auf Klasse als auf Masse: Unten lässt ein T4-B-Panzer seine Geschützttürme bedrohlich kreisen.



dennoch von dem der Bodenkämpfe, Joe Bostic vergleicht es mit Seeschlachten: „Es kommen Taktiken wie das Element der Breitseite zum Einsatz. Sternenzerstörer haben viele Geschütze an den Seiten und müssen erst in Position manövriert werden, um ihre volle Feuerkraft einzusetzen. Große gegnerische Schiffe zerstört man Stück für Stück, um sie allmählich auszuschalten." Beim Angriff auf solche Kaliber lassen sich gezielt einzelne Aufbauten und Systeme anvisieren. Prozentanzeigen verraten, in welchem Zustand Komponenten wie Antrieb, Schutzschilde, Laserkanonen oder Torpedowerfer sind. Dazu kommen schiffsspezifische Spezialitäten wie der Schwerkraftfeld-Generator imperialer Interdictor-Kreuzer, der fluchtwillige Einheiten am Verduften hindert. Schussschwächer, aber wendiger sind kleine Schiffstypen wie X-Wing oder TIE Fighter. Bei denen bilden – ähnlich wie bei der Bodentruppen-Infanterie – jeweils mehrere Schiffchen eine Einheit.

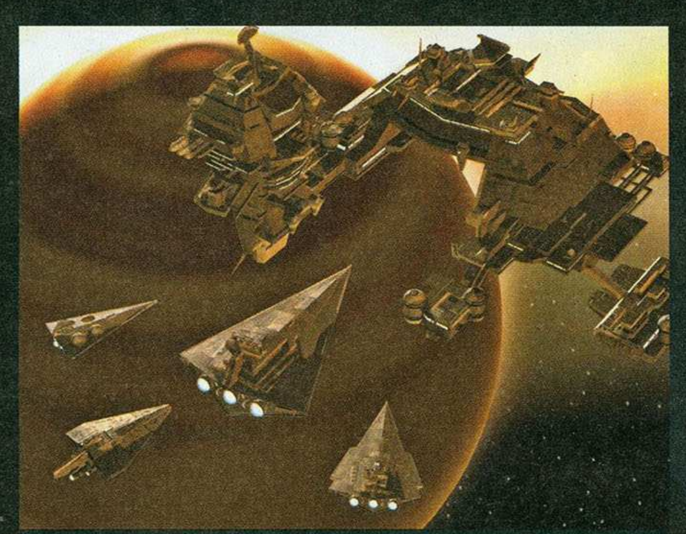
Imperium forscht

Welche Einheiten Ihnen wann zur Verfügung stehen, hängt von Ihren Investitionen und Prioritäten bei der Forschung ab. Auch hier sind Abweichungen von der Filmvorlage möglich. Am ehesten lässt sich das Konzept der Technologiefortschritte mit **Civilization** vergleichen: Sie entsprachen Pi mal Daumen der „echten" Menschheitsgeschichte, aber mit entsprechenden Anstrengungen konnte man bereits im 18. Jahrhundert Panzer produzieren. Ähnlich soll es in **Empire at War** möglich sein, früher an fortgeschrittene Technologie zu kommen, als die Filmchronologie vorgibt. Die genaue Modellliste unterliegt noch mittlerer Geheimhaltungsstufe. Denn neben vielen bekannten Fliegern und Gefährten aus der klassischen Filmtrilogie tauchen auch Einheiten aus **Episode III** und so manche Eigenkreation fürs Spiel auf. Noch ist nicht alles von Lucasfilm abgesegnet, aber wir sahen schon exotische Neuzugänge wie den imperialen Panzer TIE-Crawler in Aktion.

> Die Einheiten stammen nicht nur aus der klassischen Trilogie, Episode III lässt ebenfalls grüßen.

Wenig Holz vor der Hütte

Empire at War steuert auf eine Veröffentlichung zum nächsten Weihnachtsgeschäft zu, einige spielerische Details sind deshalb noch nicht in Stein gemeißelt. Das gilt auch für die Ressourcenbeschaffung, die den Kämpfen



BAUGENEHMIGUNG IM WELTRAUM Erweitern Sie Ihre Raumstation mit Modulen, um zum Beispiel neue Rekruten anzulocken oder bessere Schiffe zu produzieren.



VORRÜCKEN OHNE TÜCKEN Wenn Sie verschiedene Einheitentypen gruppieren, nimmt der neu geschaffene Verband automatisch eine sinnvolle Formation ein.

nicht groß im Weg stehen soll. Beruhigend: Merkwürdigkeiten wie die Holz fällenden Droiden aus **Galactic Battlegrounds** werden explizit ausgeschlossen. Das Entwicklerteam hat außerdem noch einiges bei der künstlichen Intelligenz zu tun. Schließlich muss der Computer nicht nur gut kämpfen, sondern auch seinen Feldzug im großen Maßstab planen können. Gelüste nach gänzlich ungekünstelter Intelligenz werden von den Mehrspielervarianten befriedigt. Zum einen sollen Sie das „Rebellen gegen Imperium"-Duell mit allen strategischen Feinheiten auch gegen einen menschlichen Rivalen bestreiten dürfen. Zum anderen tummeln sich voraussichtlich bis zu acht Spieler in Einzelschlachten, Online-Weltranglisten ermitteln die erfolgreichsten Imperatoren und Rebellenanführer. Solche **Geplänkel-Partien** ohne das ganze Planungsdrumherum kann man auch gegen den Computer bestreiten.

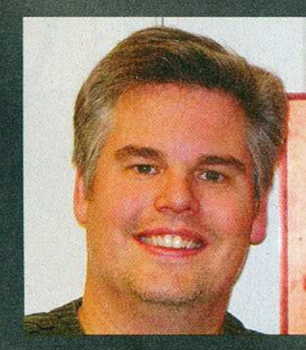
HEINRICH LENHARDT 

__Star Wars__ mit seinen coolen Einheiten und Massenkampfszenen schreit eigentlich danach, mit Echtzeit-Strategie verknubbelt zu werden. Frühere Versuche endeten mehr oder weniger gurkig, doch __Empire at War__ hat da schon ein ganz anderes Kaliber. Das Entwicklungsteam ist mit alten __Command&Conquer__-Haudegen gespickt und die brandneue Engine kann es locker mit __Schlacht um Mittelerde__ aufnehmen. Und die nichtlineare Kampagnenstruktur mit strategischer Planung verspricht einiges an Tiefgang. So manches ehrgeizige Feature war bei unserem Studiobesuch noch nicht antestbar, aber das Potenzial ist enorm. Und diese komische Filmlizenz schadet freilich auch nicht ...

Entwickler: Petroglyph
Anbieter: LucasArts/Activision
Termin: 4. Quartal 2005

Interview mit Mike Legg

„Drei Männer und ein Handy"



Die 1985 gegründeten Westwood Studios produzierten Klassiker wie Eye of the Beholder, Dune 2 und Command & Conquer. 1998 wurde die Firma Teil des Electronic-Arts-Imperiums. Nach der Schließung des Standortes Las Vegas im Januar 2003 wollten nicht alle Angestellten den Exodus in das EA-LA-Studio mitmachen. Um die Ecke von den alten Westwood-Büros gründeten Joe Bostic, Mike Legg und Steve Tall eine neue Spieleentwicklungsfirma namens Petroglyph, die bei ihrem ersten Projekt gleich nach den Sternen greift.

PC Games: Petroglyph ist ein neues Studio, aber das Personal besteht aus alten Hasen?
Legg: „Wir haben früher schon viele Jahre lang zusammengearbeitet. 18 der 22 Mitarbeiter von Petroglyph waren einst bei Westwood, die meisten davon an der Command & Conquer-Serie beteiligt. Das Westwood-Studio in Las Vegas wurde Anfang 2003 dichtgemacht. Zu diesem Zeitpunkt reichten wir unsere Kündigungen ein und nahmen eine Auszeit, um darüber nachzudenken, was wir machen könnten, wenn wir Las Vegas nicht verlassen wollten. Wir haben hier Freunde und Familien und wollten gerne bleiben. Deshalb beschlossen Joe Bostic, Steve Tall und ich, eine neue Firma zu gründen."

PC Games: Wie kam es dann zu Empire at War?
Legg: „2003 besuchten wir die [Spieleindustrie-Fachmesse] E3, trafen viele Publisher und hatten ein prima Gespräch mit Lucas Arts. Damals erfuhren wir, dass ein neues **Star Wars**-Echtzeitstrategiespiel geplant war, und wir dachten, dass dies eine wunderbare Gelegenheit für uns sei. Zu diesem Zeitpunkt waren wir nur drei Männer und ein Handy, also mieteten wir ein Büro und legten los."

PC Games: Da war dringend mehr Personal gefragt?
Legg: „Wir sprachen mit anderen früheren Kollegen, die in Las Vegas bleiben wollten und interessiert sein könnten. Ende Oktober 2003 wurde der Vertrag mit Lucas Arts unterschrieben, wir mieteten Büros und fingen an, mehr Leute einzustellen. Chuck Kroegel, der ehemalige Boss von SSI, kam im Juni 2003 als Geschäftsführer an Bord und half uns, den Vertrag auszuhandeln. Denn Steve, Joe und mir war klar, dass wir zwar in der Spieleentwicklung erfahren sind, aber nicht viel Ahnung davon haben, wie man eine Firma managt."

PC Games: War es für euch immer klar, dass ihr wieder ein Echtzeit-Strategiespiel machen würdet?
Legg: „Wir hatten das Gefühl, dass dies am besten sei, denn wir lieben dieses Genre. Es gab zuletzt ein unglaubliches Aufgebot an neuen Titeln wie **Rome: Total War** oder **Dawn of War** und **Schlacht um Mittelerde** – wirklich tolle Spiele; das Genre wird einfach immer besser. Und wir haben jemanden wie Joe Bostic an Bord, den Miterfinder von **Dune 2** und der **Command & Conquer**-Serie."

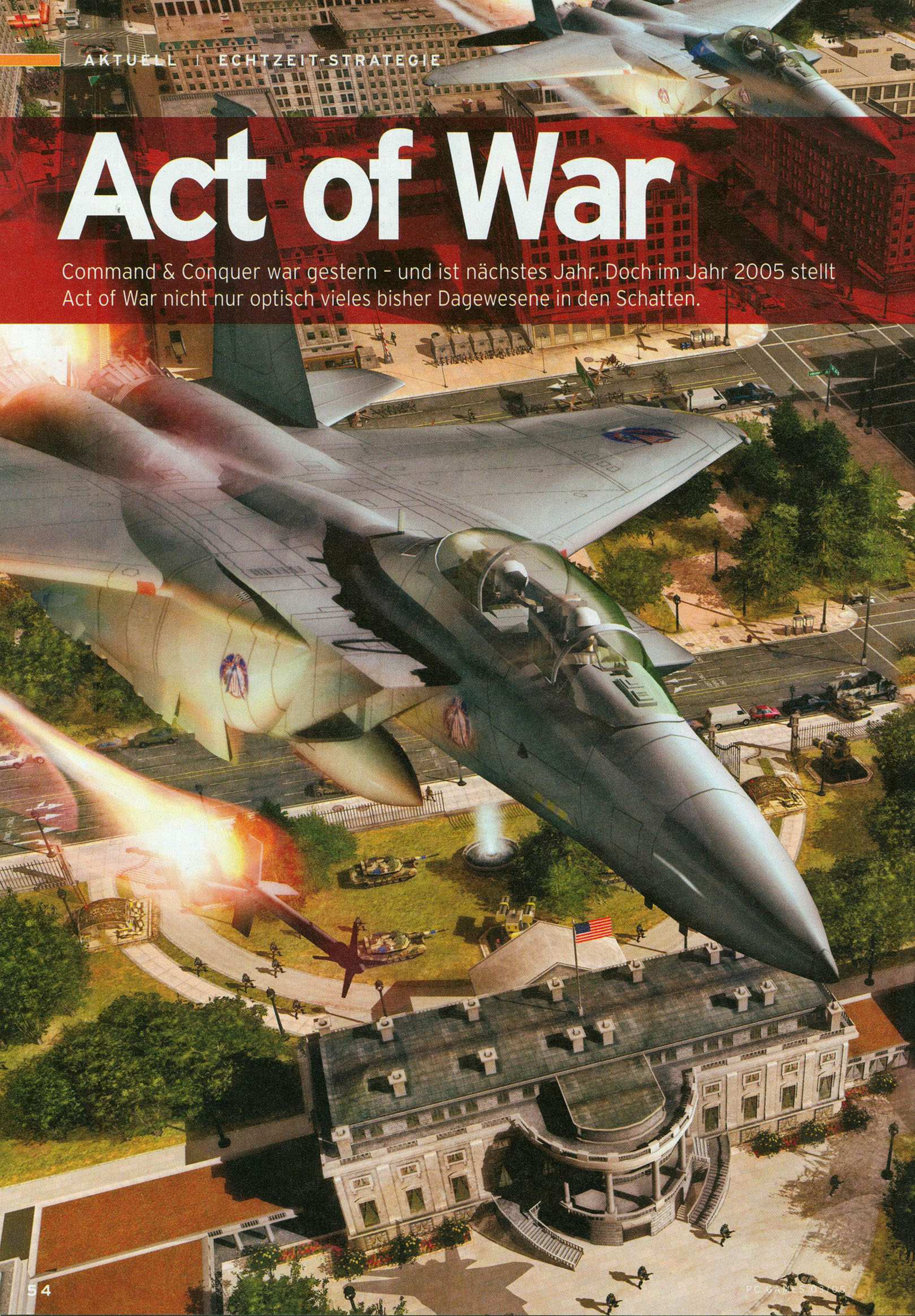
PC Games: Bei **Command & Conquer** hattet ihr eure eigene Spielwelt. Schrecken einen dann die vollendeten Tatsachen des **Star Wars**-Universums?
Legg: „Überhaupt nicht, für uns als neue Firma ist es absolut perfekt, denn ein völlig neues Spieleszenario zu entwickeln ist sehr riskant. So kombinieren wir unsere Echtzeitstrategie-Erfahrung mit Lucas Arts und der **Star Wars**-Lizenz; das scheint uns eine sichere Sache zu sein. Außerdem müssen wir uns dadurch nicht die ganze Hintergrundgeschichte ausdenken. Das macht zwar Spaß, ist aber auch eine ganze Menge Arbeit."

PC Games: Aber ihr habt den Aufwand nicht gescheut, eine neue Engine zu entwickeln. Was ist euch da neben der Grafiktechnik am wichtigsten?
Legg: „Wir wussten, dass dieses Spiel sehr KI-intensiv werden würde, und wollten die künstliche Intelligenz nicht als Nebensache behandeln, mit der man sich erst gegen Ende des Projekts beschäftigt. Deshalb kümmern sich vier Teammitglieder um nichts anderes als die künstliche Intelligenz. Und das machen sie seit dem Tag, an dem wir mit der Arbeit an **Empire at War** begannen."

PC Games: Was ist denn bei diesem Spiel an der künstlichen Intelligenz so knifflig?
Legg: „Die strategische Ebene des Spiels, wo hochrangige Entscheidungen wie in einem Schachspiel getroffen werden, ist für uns eine große Herausforderung. Einheiten in einer Mission manövrieren zu lassen ist bei weitem nicht so komplex, wie einen menschlichen Spieler zu simulieren, der Einheiten auswählt und entscheidet, wohin er sie verschiebt und welche Regionen verteidigt werden sollen. Das halten wir für ein kritisches Element, dem wir viel Aufmerksamkeit widmen."

Act of War

Command & Conquer war gestern – und ist nächstes Jahr. Doch im Jahr 2005 stellt Act of War nicht nur optisch vieles bisher Dagewesene in den Schatten.



FUTURISTISCHER TECHNO-THRILLER Durch Londons Straßen rollen schwere M1A2-Abrams-Kampfpanzer, um einen Anschlag auf den Buckingham-Palast zu verhindern.

Als eine der ersten Redaktionen hatte PC Games zwei Monate vor der geplanten Veröffentlichung Mitte März Gelegenheit, einen Großteil des fast fertigen Strategiespiels ausführlich anzuspielen. Und das, was wir sahen, ließ uns sprichwörtlich die Kinnladen runterklappen. Dass **Act of War** fantastisch aussieht, wussten wir seit einer ersten Präsentation im Spätsommer 2004. Dass sich **Act of War** aber auch so fantastisch spielt, zeichnet sich erst jetzt ab.

Klotzen statt kleckern

Folglich legte auch niemand die vollmundige Ankündigung „Unser Spiel ist der **Command & Conquer**-Killer!" von Chef-Entwickler Alexis Le Dressay auf die Goldwaage. Er hat vermutlich nicht zu viel versprochen – denn jetzt, wo endlich alle Teile des futuristischen Echtzeit-Strategiespiels miteinander verschmelzen, kommen neben dem packenden Missionsdesign die überragende Technik sowie die fesselnde und hollywoodreif inszenierte Hintergrundgeschichte vollends zum Tragen. Diese stammt aus der Feder des amerikanischen Bestsellerautors und Ex-Elite-kampfpiloten Dale Brown, der in den USA oft in einem Atemzug mit Tom Clancy genannt wird und auch in unseren Breitengra-

Demo auf DVD

Hat Ihnen unsere Vorschau Lust auf **Act of War** gemacht? Auf der aktuellen Heft-DVD finden Sie die Demo-Version. In einer komplett spielbaren Mission befehligen Sie aufseiten der US-Streitkräfte spektakuläre Luftangriffe, verwalten einen kleinen Stützpunkt und kämpfen sich mit einer schlagkräftigen Eingreiftruppe bis zu den feindlichen Stellungen durch – inklusive bombastischer Effekte, kinoreifer Filmsequenzen, mehrerer Missionsziele und dramatischer Häuserkämpfe.

Aufwendige Zwischensequenzen erzählen die packende Story von Act of War.

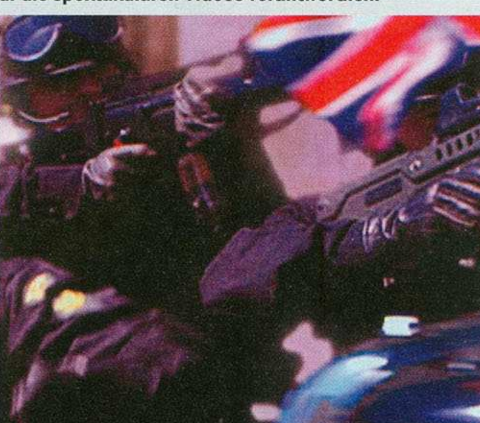
Filmprofis, die bereits am neuesten Star-Wars-Streifen und der Herr-der-Ringe-Trilogie mitwirkten, zeichnen für die spektakulären Videos verantwortlich.



„Ich glaube, wir haben ein Problem!" Diese hübsche Dame vom amerikanischen Geheimdienst hat soeben die Anschlagsplanung der Terroristen abgefangen.



Der Anführer des amerikanischen Sondereinsatzkommandos ballert sich in den Straßenschluchten von San Francisco den Weg zu einem Terroristenunterschlupf frei.



Eine der kniffligsten Missionen steigt rund um den Buckingham Palace. Gelingt es den Terroristen, das Regierungsgebäude der Queen in die Luft zu jagen?



SOLIDE BASIS In knapp der Hälfte aller Missionen müssen Sie eine Basis errichten. Schutzeinrichtungen wie diese Abwehrkanone sind unabdingbar.



FINALER SHOWDOWN In der 34. und letzten Mission der Einzelspieler-Kampagne liefern Sie sich einen packenden Kampf um das Weiße Haus in Washington.

den mit Büchern wie **Feuerflug** oder **Armageddon** Erfolge feierte. **Act of War** spielt in naher Zukunft auf Mutter Erde. Im Jahr 2010 haben stetig steigende Benzinpreise Autofahren zu einem Luxusgut gemacht, das sich nur noch die wenigsten leisten können – aber immer noch genug Leute, um den Rohöllieferanten tagtäglich Milliarden in die Kassen zu spülen. Doch das ist den Ölmultis noch lange nicht genug. Um die Erdbevölkerung noch mehr zu schröpfen, haben sie sich zusammengeschlossen und einen fiesen Plan ausbaldowert: Eine international operierende Terrororganisation soll für das skrupellose Sprit-Kartell in aller Herren Länder verheerende Anschläge vom Ausmaß des 11. Septembers durchführen. Erklärtes Ziel: Zusammenbruch der Weltwirtschaft – der Benzinpreis schnellt in noch unglaublichere Höhen, natürlich zugunsten raffgieriger Industrieller. Doch der amerikanische Geheimdienst fängt eine Anschlagsplanung der Terroristen ab. Im Weißen Haus in Washington glühen sogleich die Telefondrähte und wenige Stunden später ist mit der US-Task-Force bereits die weltweit beste Spezialeinheit auf dem Weg nach Libyen, um den Verbrechern das Handwerk zu legen.

Wie im Kino

Kein Computerspiel bot bisher derart aufwendig produzierte Zwischensequenzen wie **Act of War**. Missionsbesprechungen mit hektisch blinkenden Karten oder laienhaften Schauspielern vor austauschbaren Kulissen gibt es hier beileibe nicht. Das Hauptmenü erinnert mit seinen einzelnen Kapiteln stark an eine Film-DVD und auch die schnell geschnittenen Zwischensequenzen lassen Cineasten erfreut mit der Zunge schnalzen: Die Explosionen und die Feuergefechte in den spannenden Videos sind nicht minder spektakulär als im Spiel und sorgen ebenso wie die zwischen den Aufträgen vorgetragenen Nachrichten im CNN-Stil für reichlich Krisenstimmung.

Die Achse des Bösen

Die im Spiel enthaltenen Missionen sind zwar glücklicherweise fiktiver Natur, als Schauplätze dienen aber bis ins kleinste Detail authentisch nachgebildete und komplett zerstörbare Metropolen rund um unseren Globus. Die 34 Einzelspieler-Aufträge führen Sie unter anderem nach London,

Interview mit Spieldesigner Alexis Le Dressay

„Der Produktionsaufwand für Act of War ist gigantisch!"

PC Games: Bitte erkläre unseren Lesern in 20 Sekunden, worum es in **Act of War** geht.

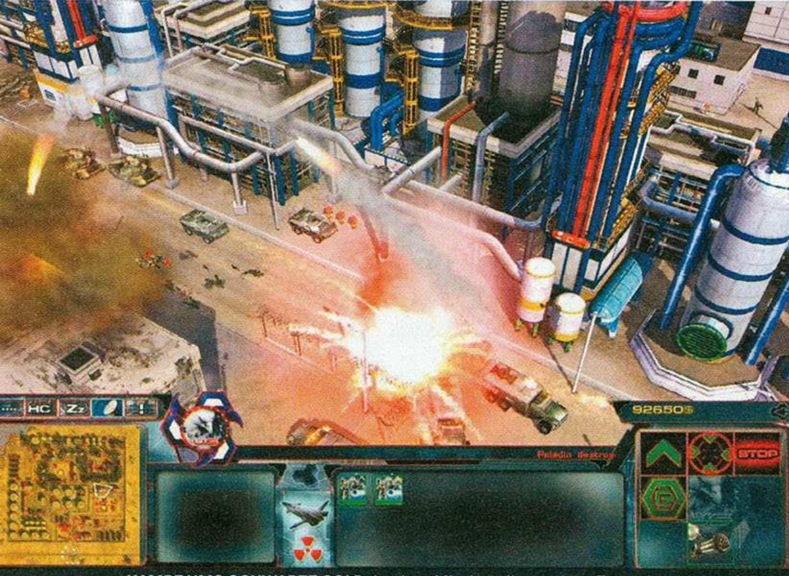
Le Dressay: „**Act of War** ist eine völlig neue Erfahrung, denn wir haben einen echten Techno-Thriller erschaffen, der all die Aspekte eines guten Echtzeit-Strategiespiels beinhaltet. Wir haben eine Menge Leute in unserem Team, die sich in diesem Genre erstklassig auskennen. Beispielsweise arbeiten wir mit dem US-Bestsellerautor Dale Brown zusammen, einem ehemaligen Elitekampfpiloten der US Army. Gemeinsam haben wir versucht, das Flair eines futuristischen Thrillers einzufangen. Außerdem kooperieren wir mit einem kanadischen Filmstudio. Das Resultat wird etwas sein, was es so noch nie in einem Computerspiel, geschweige denn in einem Echtzeit-Strategiespiel zu sehen gab: kinoreife Filmszenen."

PC Games: Wo und wann spielt **Act of War**?

Le Dressay: „In naher Zukunft, um das Jahr 2010 herum. Schauplätze sind unter anderem Libyen, London, San Francisco, Russland und Washington D.C. Unsere größte Herausforderung war, diese real existierenden Orte in eine glaubhafte und spannende Geschichte einzubetten. Man wird beispielsweise San Francisco gegen eine Reihe von Angriffen verteidigen müssen. Wir haben die Stadt mit der Golden Gate Bridge und beinahe jedem Haus originalgetreu nachmodelliert. Auch der Buckingham-Palast taucht im Spiel auf. Als wir reale Fotos davon neben Screenshots aus **Act of War** gehalten haben, waren wir selbst verblüfft. Wir möchten das Spiel so glaubhaft gestalten, dass die Spieler sagen: ‚Ja, das ist authentisch und ich bin mittendrin.' Das Gameplay soll einem das Gefühl ‚So könnte ein solcher Konflikt tatsächlich ablaufen!' vermitteln. Unser Wunsch ist, dass alle Spieler die Kampagne beginnen und sie auch vollständig durchspielen – weil die Geschichte so fesselnd ist."

PC Games: Wie werden in **Act of War** Rohstoffe gewonnen?

Le Dressay: „Wir haben drei unterschiedliche Ressourcen. Beispielsweise kann man Erdöl über Fördertürme gewinnen. In Ägypten wirkt das glaubwürdig, in Washington D.C. hingegen nicht. Dort



KAMPF UMS SCHWARZE GOLD In einer Mission gilt es, einen Terroranschlag auf eine ägyptische Ölraffinerie mit allen verfügbaren Mitteln zu verhindern.



DAS IST DER ABSCHUSS Apache-Kampfhubschrauber greifen Ihre Basis an. Mit tragbaren Stinger-Luftabwehrraketen schlagen Ihre Soldaten die Bedrohung zurück.

Ägypten, San Francisco, Moskau und Washington. In der amerikanischen Hauptstadt steigt bei der finalen Schlacht ums Weiße Haus zudem der große Showdown. Und der wird mindestens genauso spektakulär wie der Rest des französischen Techno-Thrillers inszeniert. Um Zweifeln vorzubeugen: Bei den auf diesen Seiten abgebildeten Screenshots handelt es sich in der Tat um echte Spielgrafik! Eine derart lebendige, detailreiche, effektvolle und riesige 3D-Spielwelt gab es bisher nur ansatzweise in **Schlacht um Mittelerde** oder **Codename: Panzers** zu bestaunen. In den Straßen Londons oder San Franciscos wuseln Menschenmassen umher, Autos, Busse und Straßenbahnen kurven durch die Gegend, während am Horizont die Sonne zwischen volumetrischen Wolken hervorlugt. Dank der frei dreh- und zoombaren Grafik können Sie Ihre Einheiten sowohl aus der Vogelperspektive dirigieren als auch direkt in die Häuserschluchten herunterzoomen. Wer mag, läuft sogar aus der Ego-Perspektive eines seiner Soldaten durch die riesigen Szenarien. Noch heißer sehen die zahlreichen Explosionen aus: Die Grafik-Engine von **Act of War** ist in der Lage, bis zu 2.000 Spezialeffekte gleichzeitig darzustellen. Natürlich hat diese Herrlichkeit ihren Hardware-Preis. Zwar kann man den **Command & Conquer**-Konkurrenten auch mit einem schwächeren System spielen, für den vollen Grafik-Genuss sollte man aber einen High-End-PC besitzen.

Moderne Kriegsführung

Doch **Act of War** sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch so. Ob Sie aufseiten der bösen Terroristen oder als bis an die Zähne bewaffnete US-Spezialeinheit in die Schlachten ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Die amerikanischen Weltretter verfügen über eine bessere Ausrüstung, wohingegen die Schergen der Ölmagnaten zahlenmäßig überlegen sind. Bei gut der Hälfte aller Missionen starten Sie mit einem kleinen Trupp und müssen zunächst eine Basis errichten, um weiteres Kriegsgerät und Soldaten zu rekrutieren. Anfangs ist der wichtigste Rohstoff Öl. Das schwarze Gold wird mittels Raffinerien gewonnen und zu Geld gemacht. Das investieren Sie aber nicht in Hundertschaften verschiedener Produktionsgebäude wie bei anderen Spie-

muss man Banken besetzen, um an Geld zu gelangen. Außerdem haben wir noch eine dritte „Ressource", die einzigartig in dem Genre und ziemlich aufregend ist: Kriegsgefangene."

PC Games: Was für Waffen wird es geben?

Le Dressay: „Ungefähr 90 Prozent der Waffen in **Act of War** sind bekannt, etwa der Abrams-Panzer, die F-15, Apache-Helikopter und dergleichen. Wir haben sorgfältig recherchiert, um einen möglichst hohen Detailgrad zu erzielen. **Act of War** spielt allerdings in der nahen Zukunft. Also haben wir uns mit Dale Brown zusammengesetzt und uns informiert, woran das Militär heutzutage arbeitet. Deshalb gibt es bei uns Drohnentechnologie, Exoskelette und ähnliche Dinge, die tatsächlich bereits existieren. Die meisten Leute glauben, dass eine Railgun etwas wäre, das nur in Computerspielen existiert. Doch das Militär forscht bereits seit Jahren in dieser Richtung."

PC Games: Wird es neben der Solo-Kampagne auch einen Mehrspieler-Modus geben?

Le Dressay: „Die Solo-Kampagne ist eine einzigartige Erfahrung. Der Produktionsaufwand ist gigantisch. Es gibt knapp eine Stunde an hochwertigen Videosequenzen mit echten Schauspielern. Wir haben mit Leuten zusammengearbeitet, die bereits an der **Herr der Ringe**-Trilogie sowie dem neuesten **Star Wars**-Streifen beteiligt waren. Das Ergebnis sieht einfach großartig aus. Die Kampagne ist ziemlich stark geskriptet, aber selbstverständlich arbeitet auch eine leistungsstarke KI im Hintergrund, um das Spiel anspruchsvoller zu machen. Natürlich haben wir auch einen Multiplayer-Modus mit allem, was dazugehört. Unter anderem wird es ein Ladder-System geben, Rankings, Turniere und vieles mehr. Bis zu acht Spieler treten gegeneinander an."

> „Für die Videosequenzen arbeiten wir mit Leuten zusammen, die bereits an Stars Wars und Herr der Ringe beteiligt waren."

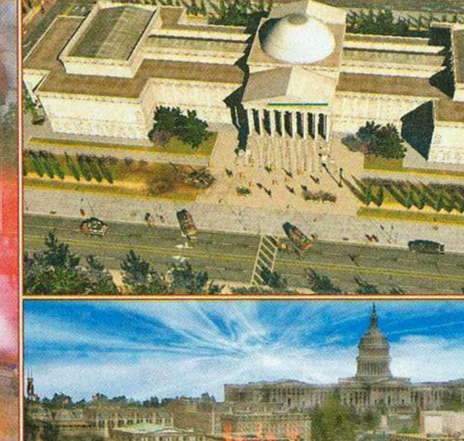
PC Games: Act of War sieht fantastisch aus. Was kannst du uns zur Technik sagen?

Le Dressay: „Es handelt sich um eine hauseigene Engine, die eine lange Entwicklungszeit hinter sich hat. Soll ich ehrlich sein? Ich glaube, dass wir mit dem Ergebnis ungefähr das Zehnfache dessen darstellen können, was die kommenden Konkurrenzspiele zurzeit hinbekommen. Während andere Titel im Prinzip nur leere Flächen mit einer Hand voll Gebäude auf den Bildschirm bringen, zeigen wir beispielsweise Washington D.C. in einem realistischen Maßstab. Im Echtzeit-Strategie-Sektor gibt es noch nichts Vergleichbares. Ich schätze, wir zeigen ungefähr die dreifache Menge dessen, was **Codename: Panzers** auf die Waage bringt. Was die Physik-Engine betrifft, wollen wir natürlich etwas absolut Authentisches erschaffen, was auch das Gameplay beeinflusst. Wir haben viel Zeit in die Flugbahnen von Raketen investiert. Um noch mal auf die Grafik zurückzukommen: Wir bieten ein Effektesystem, das es uns erlaubt, annähernd 2.000 Spezialeffekte gleichzeitig einzusetzen – was ziemlich gewaltig ist. Wenn man das Spiel spielt, wird man sie nicht zählen können, sie sind einfach überall. Klar, ich habe nie in einem Krieg gekämpft. Aber es liegt auf der Hand, dass, wenn beispielsweise ein Panzer feuert, eine Menge Rauch und Trümmer durch die Gegend fliegen. Genauso wird es auch im Spiel sein, man wird teilweise nichts mehr richtig erkennen können, weil wirklich überall Explosionen, Rauchwolken oder Brände zu sehen sind. Und mittendrin verschanzen sich vielleicht gerade ungesehen ein paar Infanteristen und stellen etwas an. Der Nervenkitzel ist unbeschreiblich, man befindet sich inmitten eines Konflikts und das ist das Erlebnis, das wir den Spielern bieten wollen – eben etwas völlig Neues."

Spannende Einsätze an realen Schauplätzen rund um den Globus

Eine so große, lebendige, detailreiche und komplett zerstörbare 3D-Spielwelt bot bisher kein vergleichbares Spiel. Ein absolutes Highlight ist die originalgetreue und maßstabsgerechte Nachbildung der amerikanischen Hauptstadt Washington D.C. inklusive Capitol, National Art Gallery und Weißen Haus. Weitere Einsätze führen Sie nach Moskau, London (mit Buckingham-Palast und Big Ben) oder San Francisco, die ebenfalls authentisch nachgebaut wurden. Der Clou: Ob Sie dabei aus der Vogel- oder Ego-Perspektive spielen, entscheiden dank der frei dreh- und zoombaren Ansicht einzig und allein Sie!



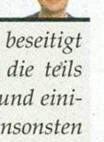


len, sondern lediglich in einige wenige. Denn der Kriegsherr der Zukunft bestellt Luftschläge, Panzer und Infanteristen per Mausklick gegen harte Dollar. Im späteren Spielverlauf können Sie auch Banken besetzen und verfügen so mit einem Schlag über ein pralles Bankkonto. Außerdem erhalten Sie für jeden Kriegsgefangenen eine Prämie. In anderen Missionen ist Ressourcen-Management weniger wichtig: Als schnelle Eingreiftruppe landen Sie mit einer bestimmten Zahl an Kämpfern, Panzern und Helikoptern direkt im Krisengebiet und müssen möglichst schnell die Lage unter Kontrolle bringen. Obwohl **Act of War** in naher Zukunft spielt, bekommen Sie es neben futuristischen auch mit bekannten Waffen und Fahrzeugen aus der heutigen Zeit wie dem M1A2 Abrams Panzer oder dem Kampfhubschrauber Comanche RH-66 zu tun. Ihre Armee besteht nicht nur aus einfachen Infanteristen, sondern auch aus einer Vielzahl an Spezialisten. Dazu zählen Sprengmeister und Scharfschützen genauso wie Mediziner oder Mechaniker. Neben der knapp 20 Spielstunden umfassenden Einzelspieler-Kampagne soll die Verkaufsversion auch einen Mehrspieler-Modus für packende Online-Gefechte für bis zu acht Spieler enthalten.

Noch nicht perfekt

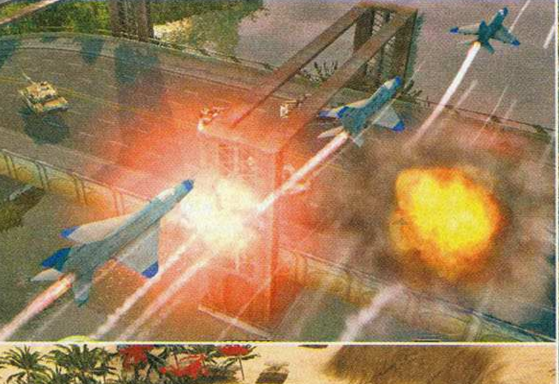
Die KI der Truppen weist größtenteils noch einige gravierende Aussetzer auf. So kommt es vor, dass die eigenen Soldaten grundlos in reinster Rambo-Manier ohne jede Rücksicht auf Leib und Leben in das Schussfeld des Gegners spazieren. Darüber hinaus ist die Kameraführung noch nicht perfekt ausbalanciert. Gerade bei größeren Konflikten mangelt es zeitweise noch an Übersicht.

CHRISTIAN SAUERTEIG



*Liebe Entwickler, bitte beseitigt bis zum Release noch die teils wirre Kameraführung und einige KI-Macken meiner ansonsten klug agierenden Soldaten und Gegner. Wenn euch das gelingt, erwartet uns mit **Act of War** ein richtungsweisendes Spiel mit wirklich bombastischer Optik und einer Story, die von der ersten bis zur letzten Spielminute fesselt.*

Entwickler: Eugen Systems
Anbieter: Atari
Termin: 17. März 2005



UNTER BESCHUSS Diese russische MIG-21 Fishbed stößt bereits beim Anflug auf Londons Stadtzentrum auf heftige Gegenwehr. Schön anzusehen: die Spiegeleffekte auf der animierten Wasseroberfläche.



WÜSTE SACHE Eine willkommene Abwechslung zu den sehr taktischen Häuserkämpfen in den Großstädten stellen die Missionen in der ägyptischen oder libyschen Einöde dar. Ausreichende Luftunterstützung ist hier essenziell.



ALLES IM BLICK Die 3D-Spielwelt von Act of War ist genau so detailreich wie nützlich. Mithilfe des Mausrades zoomen Sie bequem aus dem Geschehen raus und rein.



Tests, Tipps, Tuning.
Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler.



Kino, DVD, Technik.
Das große Magazin
für Filmfans.



PC-Spielemagazin.
Das große
was gespielt wird.
Wissen,



Entertainment hoch 3.
Das große, neue
Technik- und
Entertainment-Magazin.

EINLESEN UND ABFAHREN

DIE GANZE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT

Enter N-ZONE.
Nintendo-Magazin.
Das meistgekaufte



für Action-Gamer.
Das Magazin
Korrekt.
Konkret.
Krass.

Das unabhängige
PlayStation-Magazin mit DVD.
Visit the planet playzone.



Das unabhängige
Xbox-Magazin.
Ein LeXikon für Xbox-Fans!







Age of Empires 3

Der Haken an Comeback-Versuchen einstiger Stars: In den meisten Fällen gehen sie komplett in die Hose. Es sei denn, der Star heißt Ensemble Studios.

Genau die versorgen uns PC-Spieler nämlich seit ihrem Erstlingswerk **Age of Empires** aus dem Jahre 1997 in regelmäßigen Abständen mit erstklassigen Echtzeit-Strategiespielen ... und verschwinden danach wieder für zwei bis drei Jahre in der Versenkung. Keine monatlichen Entwicklungstagebücher. Keine Skandale. Keine Hacker, die in das Firmennetzwerk eindringen und das aktuelle Projekt zum Download in den Internet-Tauschbörsen freigeben.

Diese Geheimhaltungsnummer haben die Mannen rund um Spieldesigner Bruce Shelley nach ihrem letzten Hit **Age of Mythology** vor knapp zwei Jahren einmal mehr durchgezogen. Klar, das obligatorische Add-on **The Titans** wurde pflichtbewusst nachgereicht, aber dann hieß es wieder Schotten dicht. Jetzt, pünklich zum zehnjährigen Firmenjubiläum, melden sich die Ensemble Studios zurück. Und zwar mit einem potenziellen Hit, der die mittlerweile angestaubte **Age**-Serie aus dem Nichts direkt auf Platz 1 der Strategie-Charts katapultieren könnte – aber lesen Sie selbst!

1 Wie heißt das neue Age-of-Empires-Spiel?

Schlicht und einfach **Age of Empires 3**. Ensemble verzichtet auf einen erklärenden Zusatz, so wie es noch bei **Age of Empires 2: The Age of Kings** der Fall war.

2 Zu welcher Zeit oder vor welchem geschichtlichen Hintergrund spielt Age of Empires 3?

Age of Empires 3 soll genau da beginnen, wo Teil 2 aufgehört hat: zu Beginn des frühen 16. Jahrhunderts – in einer Zeit, in der europäische Staaten wie Spanien, Frankreich oder England ihr Einflussgebiet auf Nord- und Südamerika ausdehnten und langsam zu Kolonialmächten aufstiegen.

3 Wie viele Jahrhunderte wird Age of Empires 3 umfassen?

Angeblich startet die Einzelspieler-Kampagne etwa um das Jahr 1500, also acht Jahre nachdem Christoph Kolumbus zu seiner schicksalhaften Reise aufbrach und Amerika entdeckte. Enden soll **Age of Empires 3** ungefähr 350 Jahre später – kurz vor dem Beginn des amerikanischen Bürgerkriegs (April 1861 bis Mai 1865).

4 Wieso hat Ensemble gerade den amerikanischen Bürgerkrieg ausgelassen?

Wir spekulieren: Jeder Teil der **Age**-Serie bekam irgendwann ein recht umfangreiches Add-on spendiert. Die Chancen stehen also ziemlich gut, dass der Krieg

UMWERFEND Auf diesem Bild ist wahrscheinlich eines von Ensembles neuen Features in Age of Empires 3 zu sehen: die so genannte Home Town (siehe Punkt 17).

zwischen den amerikanischen Nord- und Südstaaten als kostenpflichtiges Zusatzprogramm nachgeliefert wird.

5 Wird sich Age of Empires 3 stärker an geschichtlichen Ereignissen orientieren als die Vorgänger?

Die Aussage der Entwickler zeigt klar die Marschroute für den dritten Teil an: Historische Details und Ereignisse werden nach wie vor sehr ernst genommen, dennoch will man in erster Linie ein großartiges Spiel mit einer fesselnden Story entwickeln. Wer einen absolut korrekten Umgang mit der Zeitgeschichte erwartet, ist bei **Age of Empires**

Entdecken, kolonisieren, erobern – das steckt in Age of Empires 3

Von Kolonisierung bis zum Eisenbahnbau – Age of Empires 3 steckt voller geschichtlicher Ereignisse.



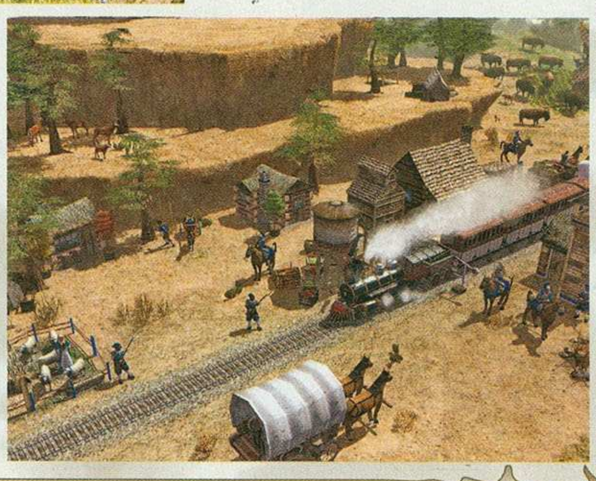
1. Die Entdeckung Amerikas
Christoph Kolumbus leitete die Kolonisierung des amerikanischen Kontinents mit der Entdeckung des heutigen San Salvador am 12. Oktober 1492 ein. Mit ihm kamen zunächst die Spanier in die „neue Welt", kurz darauf folgten die Portugiesen. Engländer und Franzosen begannen erst recht spät (ab 1600), eigene Kolonien aufzubauen – meist aufgrund der Initiative privater Kaufleute. Dass Ensemble Studios daher eine schottische Siedlerfamilie im Jahr 1500 in die neue Welt schickt, ist rein historisch betrachtet keine gute Wahl. Spielerisch werden sich die ersten Spielstunden von **Age of Empires 3** wohl schwerpunktmäßig um das Thema Entdecken und Kolonisieren drehen.

2. Die indianischen Stämme
Der Widerstand der indianischen Ureinwohner gegen die Kolonisierung ihres Landes gipfelte oft in blutigen Auseinandersetzungen mit den Europäern. Schon 1680 verbündeten sich Puebloindianer im Südwesten des Landes gegen die spanischen Eroberer und auch die Engländer und Franzosen führten diverse Feldzüge gegen indianische Stämme. Gegen die militärische und wirtschaftliche Macht der Invasoren hatten die Nomaden aber zu keinem Zeitpunkt eine Chance. Ensemble kündigte bereits an, dass die Eingeborenen im Mehrspieler-Modus eine wichtige Rolle spielen. Inwiefern das auch auf die Solo-Kampagne zutrifft, lässt sich noch nicht sagen.



3. Der Unabhängigkeitskrieg
Anfang des 18. Jahrhunderts bestanden die englischen Kolonien aus einer Reihe verstreuter Siedlungen mit knapp 400.000 Einwohnern. Diese Situation änderte sich in den folgenden Jahren rapide, da immer mehr Einwanderer aus Europa eintrafen. Um 1760 war die Zahl der Menschen auf 2,5 Millionen angewachsen – und mit ihnen auch der immer stärker werdende Wunsch nach Unabhängigkeit. Am 4. Juli 1776 erklärte der Kongress der Kolonisten in Philadelphia die amerikanischen Kolonien nach Streitereien mit dem englischen Mutterland für unabhängig. Der darauf folgende Unabhängigkeitskrieg soll auch in **Age of Empires 3** eine große Rolle spielen.

4. Die großen Trecks und die Eisenbahn
Mit dem nicht enden wollenden Strom an Einwanderern wuchs auch der Bedarf an Siedlungsland, welches im Westen zur Verfügung stand. Der erste große Siedler-Wagentreck brach am 1. Mai 1841 von der Stadt Independence in Missouri nach Kalifornien auf. Zwei Jahre später startete der Oregon Treck, bei dem jeder zehnte von ingesamt 1.000 Menschen während der strapaziösen Reise verstarb. Knapp eine halbe Million Siedler wanderten in den nächsten 25 Jahren gen Westen, bis schließlich 1869 die transkontinentale Eisenbahn die Wagentrecks obsolet machte. Die Chancen stehen gut, dass Ensemble auch dieses Thema in **Age of Empire 3** verarbeitet.

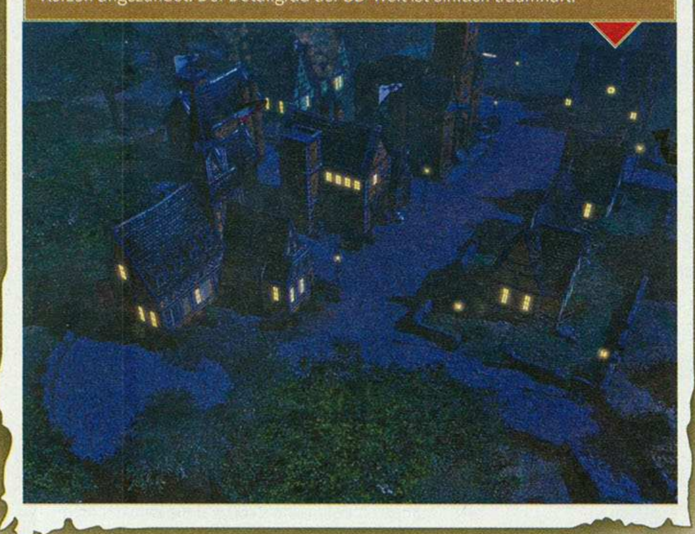


Der Letzte macht das Licht an ...

Spielen zu jeder Tages- und Nachtzeit: Der Wunschtraum vieler PC-Spieler wird in Age of Empires 3 Wirklichkeit – zumindest virtuell.



Während die Bewohner dieser offensichtlich deutschen Siedlung (siehe Bildausschnitt, zu erkennen an der Flagge) tagsüber ihrer Arbeit nachgehen, werden – preußisch korrekt – ab 18 Uhr abends die Bürgersteige hochgeklappt und die Kerzen angezündet. Der Detailgrad der 3D-Welt ist einfach traumhaft.



3 auch dieses Mal wieder an der falschen Adresse.

6 Wo wir gerade beim Thema Gameplay sind: Wie sieht denn die Einzelspieler-Kampagne im Detail aus?

Der Solo-Modus besteht dieses Mal nicht aus kleineren, abgeschlossenen Kampagnen, die sich mit der Geschichte eines einzelnen Volkes befassen. Stattdessen setzt Ensemble auf eine linear aufgebaute Handlung, aufgeteilt in drei Kapitel. Jedes dieser Kapitel ist einer Generation der schottischen Familie Black gewidmet. Das erste Kapitel handelt von Morgan Black, welcher anno 1500 mit Frau und Kindern ein Schiff besteigt und gen Amerika segelt. Spielerisch dreht sich in diesem Abschnitt alles ums Entdecken und Kolonisieren. Welche Abenteuer und Aufgaben die nachfolgenden Generationen in den anderen zwei Kapiteln meistern müssen, darüber schweigt sich Ensemble derzeit noch aus. Auf den bislang veröffentlichten Screenshots kann man aber schon erahnen, dass Konflikte mit Indianern, der amerikanische Unabhängigkeitskrieg, die Erschließung des Westens und der Bau der Eisenbahn eine große Rolle im Leben der Familie Black spielen werden.

7 Gibt es schon Informationen über den Umfang der Kampagne?

Angeblich besteht der Solo-Modus aus 24 Levels, die im Durchschnitt 40 Minuten Spielzeit beanspruchen. Das macht 16 Stunden für die Einzelspieler-Fraktion, Skirmish-Gefechte und historische Schlachten nicht eingerechnet. In einem Interview mit Chefdesigner Greg Street gab dieser zudem bekannt, dass man besonders großen Programmieraufwand in den Zufallskartengenerator steckt, um Spielern möglichst viel Abwechslung bei Skirmish-Gefechten zu bieten.

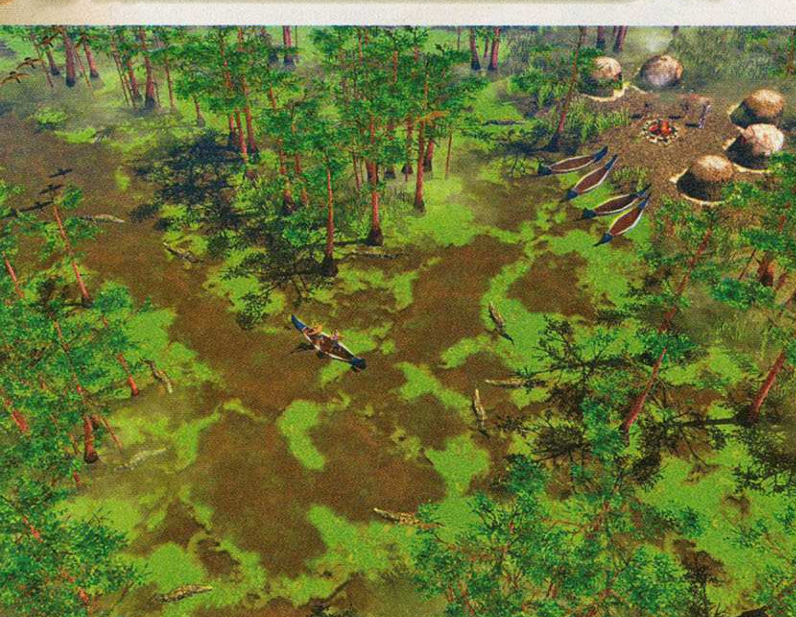
> Age of Empires 3 bringt die historischen Höhepunkte aus 350 Jahren amerikanischer Geschichte auf Ihren Monitor.

8 Wie viele Nationen tauchen im Spiel auf?

Es sind acht Völker, von denen Ensemble aktuell die Briten, Franzosen und Spanier angekündigt hat – indianische Stämme nicht eingerechnet. Alle acht können im Mehrspieler-Modus gespielt werden.

9 Wo liegen die Unterschiede zwischen diesen drei Völkern?

Die Briten sind eine starke Wirtschaftsmacht und produzie-



RAUS INS GRÜNE Indianische Stämme decken ihren Nahrungsbedarf mit der Jagd auf wilde Tiere. Hier erlegen zwei Jäger mit Gewehren eine Reihe von Krokodilen. Mahlzeit!



ZUFLUCHTSORT Im Mehrspieler-Modus kann man sich mit den Eingeborenen verbünden und kleine, befestigte Außenposten errichten.

Zahlen und Fakten, bitte!

4 Spiele im **Age**-Universum hat Ensemble bislang veröffentlicht.

1997 erschien der erste Teil **Age of Empires.**

2 Jahre zuvor wurde Ensemble Studios gegründet.

8 Monate vor der Veröffentlichung konnte man im Internet bereits einen Test von **Age of Empires** lesen – basierend auf einer „geleakten" Alpha-Version.

1 Add-on gab es bislang für jedes Spiel.

81 Menschen arbeiten am dritten Teil der **Age**-Serie.

Die Einzelspieler-Kampagne besteht aus **24** Levels, von denen jeder knapp **40** Minuten Spielzeit bieten soll.

Pixel- und Vertex-Shader **3.0** sind Schlagwörter, an denen auch **Age of Empires 3** nicht vorbeikommt. Die neue Bang!-Engine nutzt jedenfalls viele frische DirectX-**9**-Effekte wie einen größeren Helligkeitsumfang bei der Beleuchtung oder spiegelndes Wasser.

3 Völker hat Ensemble Studios für **Age of Empires 3** vorgestellt: Briten, Franzosen und Spanier.

6 Designer arbeiten ausschließlich an der Einzelspieler-Kampagne – bei **Age of Empires 2** machte den Job noch ein Designer ganz alleine.

Age of Empires 3 soll in der zweiten Hälfte **2005** veröffentlicht werden. Auf der amerikanischen Webseite www.gamestop.com wird sogar schon der **15-07-05** angegeben.

ren schneller Arbeiter als die anderen Völker. Ihre beste Einheit sind die berühmten Rotröcke; so nannte man die Musketenschützen während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Franzosen hingegen sind die Diplomaten unter den Kolonialmächten und können sich leichter mit amerikanischen Eingeborenen zusammenschließen. Die Spanier bekommen deutlich mehr Ressourcen aus ihrem europäischen Heimtland (siehe dazu auch Punkt 17) und besitzen einige einzigartige Einheiten, beispielsweise die mit Schwert und Schild bewaffneten Redoleros.

10 Im Internet habe ich gelesen, dass eventuell auch die Deutschen als Volk auftauchen. Stimmt das?

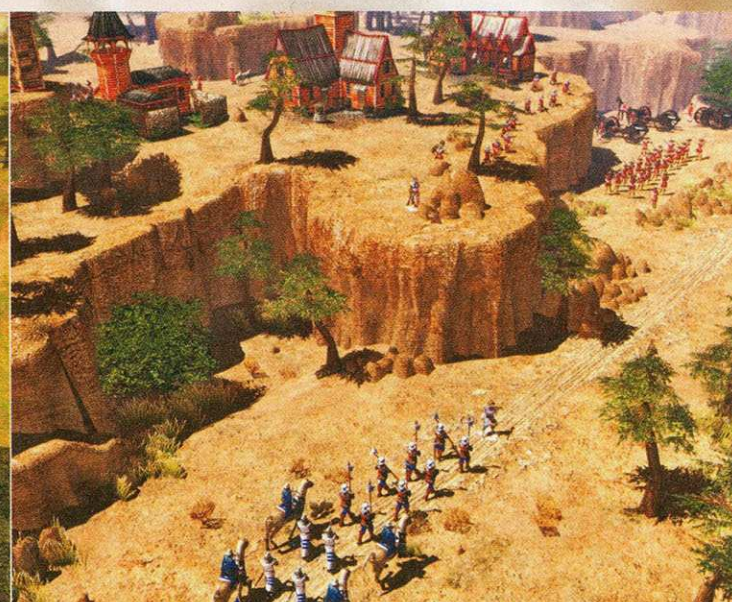
Es gibt einige Hinweise, die auf die möglichen anderen fünf Völker deuten. So sind bereits diverse Artworks aufgetaucht, auf denen man japanische Samurais oder einen venezianischen Soldaten erkennen kann. Auf einer gemalten Konzeptzeichnung sieht man deutlich die portugiesische Flagge am Heck einer Galeone. Und auch auf den Spiele-Screenshots dieses Artikels sind einige Flaggen zu erkennen (siehe Extrakasten links), darunter die damalige Flagge deutscher Gouverneure sowie die holländische Flagge.

11 Wie viele Ressourcen tauchen in Age of Empires 3 auf?

Angeblich sind es dieses Mal nur drei anstelle von vier Ressourcen. Erstens Nahrung, die gesammelt, angebaut und gejagt werden kann. Zweitens Holz, welches durch Holzfällen beschafft wird. Und drittens Geld, das man wahrscheinlich über



DER GROSSE TRECK Die Erschließung des Wilden Westens mithilfe von Wagentrecks ist mit Sicherheit eines der zentralen Themen der Einzelspieler-Kampagne.



VORSICHT Englische Bogenschützen lauern auf dem Hügel, außer Sichtreichweite warten schon die Kanonen und Rotröcke – ein Hinterhalt, wie er im Buche steht.

Die Spielwelt: Lebendiger als die Wirklichkeit



Die Schlachtfelder von Age of Empires 3 wirken dank bombastischer DirectX-9-Grafik und Havoc-Physik-Engine viel lebendiger als in jedem anderen aktuellen Strategiespiel. Drei einfache Beispiele:

1. Echtzeit-Schatten und Glanzeffekte
Die metallenen Helme der Soldaten glänzen frisch poliert, der tiefe Stand der morgendlichen Sonne erzeugt lange Schatten auf den Schlachtfeldern und Figuren selbst.

2. Artillerie im Fokus
Anstelle aus der Distanz gegnerische Gebäude zu zerbröseln, feuert die Artillerie nun mit viel Rauch und Getöse vor allem auf Infanteristen. Die werden bei Treffern meterweit durch die Luft geschleudert.

3. Einstürzende Gebäude
Treffen Kanonenkugeln auf Gebäude, so werden die dadurch enstehenden Trümmer physikalisch korrekt durch die Gegend geschleudert ... und begraben dabei auch Figuren in unmittelbarer Nähe unter sich.

Marktplätze oder Handelsrouten erwirtschaftet. Ressourcen müssen zudem von den Arbeitern nicht mehr zu einem Sammellager gebracht werden, sondern stehen dem Spieler sofort zur Verfügung – **Age of Empires 3** wird wahrscheinlich einen deutlich geringeren „Wuselfaktor" haben als die Vorgänger.

12 Wird der Wirtschaftsanteil reduziert und rückt dafür der strategische Part in den Vordergrund?

Genaue Details darüber, wie Wirtschaft oder Handel in **Age of Empires 3** funktionieren, hat Ensemble noch nicht veröffentlicht. In Interviews erklärten die Entwickler aber deutlich, dass der Wirtschaftspart gegenüber den Vorgängern nicht reduziert wird. Allerdings soll es einige tief greifende Veränderungen geben, die wohl erst im Laufe der nächsten Monate angekündigt werden. Eine, von der wir jetzt schon ein paar Informationen haben, ist die so genannte Home Town (siehe dazu auch Punkte 17).

> Opulente Grafik hat für Ensemble zwar einen höheren Stellenwert eingenommen, aber ganz oben steht nach wie vor das Gameplay.

13 Weiß man schon etwas über das Diplomatie-System?

Auf bestimmten Mehrspieler-Karten sind Siedlungen mit KI-gesteuerten Eingeborenen platziert (beispielsweise Indianer), mit denen man sich als Spieler verbünden und Außenposten errichten kann. Diese Außenposten ermöglichen die Rekrutierung bestimmter einzigartiger Einheiten, die man nur von dem jeweiligen Stamm bekommt. Wir tippen hier weniger auf Truppentypen, sondern Heldenfiguren à la **Warcraft 3**. Außerdem soll man per Diplomatie ein Match für sich entscheiden können: Wer beispielsweise als Erster mit vier Stämmen ein Bündnis eingeht, gewinnt das Spiel – klarer Vorteil für die Franzosen (wie in Punkt 9 beschrieben). Welche amerikanischen Stämme im Spiel enthalten sind, steht noch nicht fest.

14 Das sehr niedrig angesetzte Bevölkerungslimit der Vorgänger ging vielen Spielern gegen den Strich. Ändert sich hier etwas?

Eindeutig ja. Die Kriege des 19. Jahrhunderts waren geprägt von Schlachten großer Armeen und Ensemble will dieses Gefühl von Größe auch auf den Monitor bringen. Massenschlachten mit Tausenden von Soldaten wie in **Rome: Total War** sollte man aber nicht erwarten.

15 Auf einem Artwork im Internet habe ich eine Figur gesehen, die Ähnlichkeiten mit

Age of Empires 3 schon heute spielen

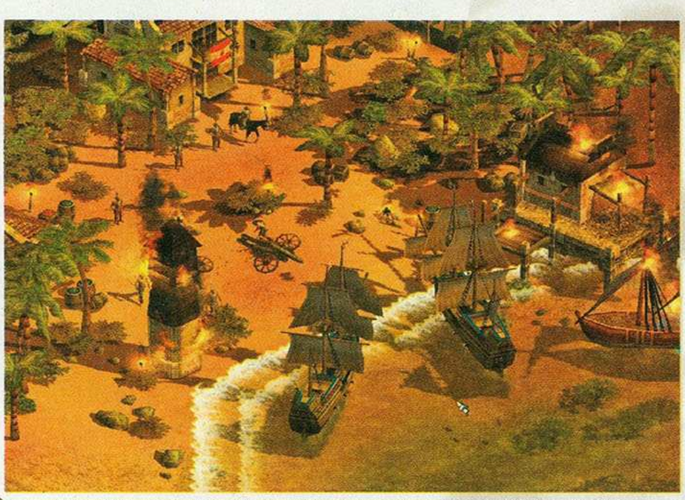
Die Entdeckung Amerikas, Kolonisierung, Eisenbahnbau, der lange Treck und der Amerikanische Unabhängigkeitskrieg – kommt Ihnen das nicht auch bekannt vor? Richtig, das alles konnte man schon vor einem Jahr in No Man's Land vom deutschen Entwicklerstudio Related Designs spielen. Wir wagen den Vergleich mit Age of Empires 3 – und stellen erstaunlich viele Parallelen fest.



AGE OF EMPIRES 3 Schöner als jedes andere in der Entwicklung befindliche Strategiespiel.

Age of Empires 3

Story: Solo-Kampagne aufgeteilt in drei Kapitel, der Spieler übernimmt das Schicksal der Siedlerfamilie Black, Familienmitglieder tauchen als Helden in den eigenen Reihen auf.
Schauplätze: Alle wichtigen historischen Ereignisse der amerikanischen Geschichte, von der Kolonisierung bis zum Unabhängigkeitskrieg
Völker: 8 Völker (darunter Briten, Spanier und Franzosen) mit individuellen Eigenschaften, exklusive Einheiten
Rohstoffe: 3 Rohstoffe (Holz, Nahrung, Geld)
Zufallskarten: Geplant für 1-8 Spieler
Klima und Tageszeiten: Sommer- und Winterlandschaften, Tag-und-Nacht-Wechsel
Technik: Selbst entwickelte Bang!-Engine, Havoc-2-Physik, DirectX-9- und Shader-3.0-Unterstützung, wunderschönes Wasser, extrem detailverliebt



NO MAN'S LAND Noch vor einem Jahr ein optisch herausragendes Strategiespiel.

No Man's Land

Story: Solo-Kampagne aufgeteilt in drei Kapitel; der Spieler steuert den Spanier Carvinez, kümmert sich um einen Indianer-Stamm und um die Siedlerfamilie Sanders; besondere Figuren tauchen als Helden mit Spezialfähigkeiten in den eigenen Reihen auf.
Schauplätze: Alle wichtigen historischen Ereignisse der amerikanischen Geschichte, von der Kolonisierung bis zum Unabhängigkeitskrieg
Völker: 6 Völker (darunter Briten, Spanier und Indianer) mit individuellen Eigenschaften, exklusive Einheiten
Rohstoffe: 3 Rohstoffe (Holz, Nahrung, Gold)
Zufallskarten: Ja, für 1-8 Spieler
Klima und Tageszeiten: Sommer- und Winterlandschaften, Tag-und-Nacht-Wechsel
Technik: Selbst entwickelte Engine, für damalige Verhältnisse hoher Detailreichtum und tolles Wasser

Napoleon hatte. Wird man auch historische Schlachten wie Waterloo, Austerlitz oder die Völkerschlacht bei Leipzig nachspielen können?

Nein, **Age of Empires 3** spielt ausschließlich auf dem amerikanischen Kontinent. Aufgrund des militärisch und geschichtlich hochinteressanten Themas ist aber auch hier ein Add-on zu einem späteren Zeitpunkt durchaus denkbar.

16 Apropos Schlachten: Welche Änderungen sind denn im Militärteil geplant?

Abgesehen von den obligatorisch neuen Einheiten der acht Völker ist bislang nur bekannt, dass sich die Rolle der Artillerie auf dem Schlachtfeld verändert. Der Grund ist historischer Natur: Wurden Kanonen im Mittelalter noch primär als Belagerungswaffen gegen Festungen und Gebäude eingesetzt, so platzierte man die Geschütze jetzt an vorderster Front – und zwar als verheerende Waffe gegen die Infanterie. Chefdesigner Greg Street kündigte indes noch an, dass **Age of Empires 3** in Bezug auf Schlachten eine ähnlich gravierende Neuerung einführen würde wie der Vorgänger in puncto Truppenformationen.

17 Auf manchen Screenshots sieht man eine extrem detaillierte Stadt (siehe Aufmacher auf Seite 60)? Was hat es damit auf sich?

Diese Stadt dürfte eine von Ensembles angekündigten Innovationen im Wirtschaftssystem sein: die so genannte Home Town, sprich Hauptstadt. Jede der acht Zivilisationen besitzt eine Home Town, die sich nach gewonnenen Mehrspieler-Matches ähnlich wie eine Figur in einem Rollenspiel verbessern lässt. Beispielsweise können Sie dort neue Einheiten ausbilden und Technologien erforschen. Außerdem soll die Home Town in Skirmish-Matches Ressourcen produzieren, die dann permanent an den Spieler geliefert werden. Ensemble möchte damit die wirtschaftliche und militärische Abhängigkeit der Kolonien gegenüber ihrem jeweiligen Heimatland demonstrieren.

18 Ist das die tatsächliche Spielgrafik – sehen so alle Städte im Spiel aus?

Was die unglaublich detaillierte Grafik betrifft, so kann man auf dem Bild erkennen, dass die im Hintergrund angesiedelten Gebäude lediglich gemalt und nur die vorderen Objekte bis zur Kirche echte 3D-Modelle sind. Unser Tipp: Das Bild zeigt das Optionsmenü, von dem aus man Forschung, Wirtschaft und Militär der Home Town steuert – aufgrund der englischen Flaggen zeigt das Bild höchstwahrscheinlich die britische Hauptstadt London. Städte und Dörfer sehen im Spiel nicht so detailliert aus, wie man auf den Screenshots im Extrakasten auf Seite 62 erkennen kann.

19 Gibt es noch mehr Informationen über den Mehrspieler-Modus?



EISKALT Age of Empires 3 soll unterschiedliche Jahreszeiten bieten. Hier sehen wir ein eingeschneites Camp der Spanier, auf der Insel tummeln sich Eisbären.

Dazu hat sich Ensemble bislang so gut wie gar nicht geäußert. Was bekannt ist: Acht Spieler sollen im Netzwerk oder per Internet gegeneinander antreten können, zu den Modi gehören Deathmatch und Team Deathmatch. Außerdem will Ensemble mit **Age of Empires 3** einen eigenen Online-Dienst ähnlich wie Blizzards Battle.net etablieren.

20 Angeblich hat das Brettspiel Die Siedler von Catan einen großen Einfluss auf die generelle Spielmechanik von Age of Empires 3. Stimmt das?

Das stimmt tatsächlich. In diversen Internetforen weisen Ensemble-Mitarbeiter immer wieder darauf hin, dass Klaus Teubers **Die Siedler von Catan** bei ihnen hoch im Kurs steht. Die ersten Ideen und Entwürfe von **Age of Empires 3** zeigen daher viele Parallelen zu den Spielmechaniken bekannter Brettspiele auf; einige davon sollen angeblich in Grundzügen noch immer in der finalen Version von **Age of Empires 3** enthalten sein.

21 In welchem Entwicklungsstadium befindet sich Age of Empires 3 derzeit?

Das Spiel ist angeblich „Feature complete" – so nennen Entwickler den Punkt, an dem das spielerische und technologische Design abgeschlossen und keine grundlegenden neuen Ideen mehr eingebaut werden. Es geht also „nur" noch um den Feinschliff, sprich das Balancing der Einheiten, Einsetzen von Zwischensequenzen in den Solo-Part sowie das Ausmerzen der noch enthaltenen Bugs.

Vom Stand der Entwicklung her ist Age of Empires 3 schon sehr weit fortgeschritten. Was noch fehlt, ist der Feinschliff.

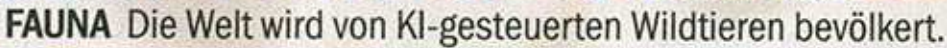
22 Wann soll Age of Empires 3 denn erscheinen?

Ensemble Studios und Microsoft haben offiziell die zweite Jahreshälfte 2005 als Veröffentlichungszeitraum genannt. Das ist natürlich sehr vage, aber laut Programmierer Dave Pottinger will man kein Risiko bezüglich eines nicht einhaltbaren Termins eingehen und die Fans nicht unnötig mit Verschiebungen verärgern. Wir gehen von einer Veröffentlichung im Oktober oder November aus, der US-Spieleversender www.gamestop.com kündigt auf seiner Webseite hingegen mutig den 15. Juli 2005 als „Pre-Release" an.

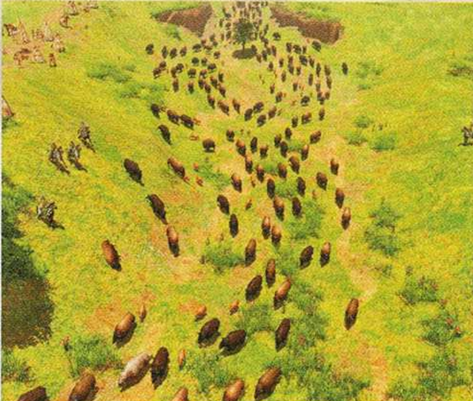
23 Welche Engine benutzt Ensemble für Age of Empires 3?

Die Produktion startete mit der Engine von **Age of Mythology**, allerdings stießen die Programmierer und Designer schon früh auf unüberwindbare Probleme. Um den Detailgrad zu erreichen, den man jetzt auf den ersten Screenshots erkennt, mussten große Teile des alten 3D-Renderers komplett neu geschrieben werden. Die neue Engine wurde auf den Namen Bang! getauft und setzt komplett auf Spezialeffekte aus der DirectX-9-Schublade. Alle Objekte werfen Schatten nicht nur auf die Umgebung, sondern auch auf sich selbst, dank größerem Helligkeitsumfang bei





FAUNA Die Welt wird von KI-gesteuerten Wildtieren bevölkert.



STAMPEDE Bisonherden sind der Fleischlieferant Nummer 1.



WINNETOUS ERBEN Indianische Siedlungen bestehen aus Zelten, welche höchstwahrscheinlich abgebaut werden können.

der Beleuchtung glänzen und schimmern Oberflächen absolut überzeugend, passend zum Stand der Sonne. Besonders beeindruckend sind die Spiegelungen von Schiffen oder Gebäuden, die sich glaubhaft auf der leicht gekräuselten Wasseroberfläche brechen.

24 Stimmt es, dass in Age of Empires 3 die gleiche Physik-Engine wie in Half-Life 2 zum Einsatz kommt?

Das stimmt. Ensemble nutzt die Havoc-2-Physik-Engine, um ähnlich glaubhafte Spielsituationen wie in **Half-Life 2** umsetzen zu können. Beispiele: Eine Kanonenkugel bringt den Turm einer Festung zum Einsturz, der wiederum auf die Kaserne im Innenhof kracht und gut ein Dutzend Soldaten unter sich begräbt – genau solche Szenen sind laut Programmierer Dave Pottinger möglich. Kanonensalven durchlöchern die Segel von gegnerischen Schiffen, Artillerie-Einschläge schleudern Soldaten meterweit durch die Luft, Trümmerteile von Gebäuden fallen krachend zu Boden.

25 Wozu der ganze Aufwand im Technikbereich? Ensemble wird bei den ganzen Grafik-Features doch hoffentlich nicht vergessen, ein tolles Spiel zu programmieren?

Ein Großteil der Entwicklungsarbeiten soll tatsächlich in die Grafik geflossen sein; es haben angeblich mehr Programmierer an der Bang!-Engine gearbeitet als an **Age of Empires 2** insgesamt. Trotzdem muss man bei Ensemble keine Angst haben: Alle bisher veröffentlichten Teile der **Age**-Reihe positionierten sich im Strategie-Genre ganz oben – und zwar direkt neben Titeln wie **Warcraft** oder der **C&C**-Reihe.

DIRK GOODING

*Keine Frage, **Age of Empires 3** hat optisch und auf dem Papier das Zeug zur Referenz im Strategie-Genre ... so wie jeder Teil der **Age**-Serie, den Ensemble in den letzten zehn Jahren veröffentlicht hat. Die Home-Town-Idee, in der eine Heimatstadt durch gewonnene Gefechte aufgewertet wird, sorgt sicher für frischen Wind im Mehrspieler-Modus. Und auch der Einsatz der Havoc-2-Physik wird den Grad an Realismus noch weiter steigern. Ich bin gespannt, welche genialen Ideen Ensemble noch vor uns geheim hält. Die Ankündigung, dass **Age of Empires 3** Echtzeit-Schlachten auf dem PC revolutionieren soll, klingt äußerst interessant.*

Entwickler: Ensemble Studios
Anbieter: Microsoft
Termin: 2. Quartal 2005



Die Taktik-Zukunft

2005 erscheinen mehr Taktik-Shooter als in den letzten drei Jahren zusammen. Auf welche Trends die Entwickler setzen, verraten die folgenden Seiten.

In den vergangenen zwölf Monaten hatten Taktik-Shooter-Fans wenig Anlass zur Freude. Außer **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** und dem technisch unausgereiften Vietnam-Abenteuer **Conflict: Vietnam** erschien nur noch ein weiterer Genrevertreter: die offizielle Erweiterung zu **Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron**. In der Tat eine äußerst magere Ausbeute. Doch ein Ende der Durststrecke ist in Sicht. 2005 können Sie voraussichtlich gleich neunmal Ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen. Der Löwenanteil kommt bereits im Frühjahr. Was genau auf Sie zukommt, verrät unser Taktik-Special. Einige Kandidaten stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten ausführlich vor. Dazu zählt unter anderem **SWAT 4**, das wir anhand einer fast fertig gestellten Version durchspielten.

Endlich massentauglich?

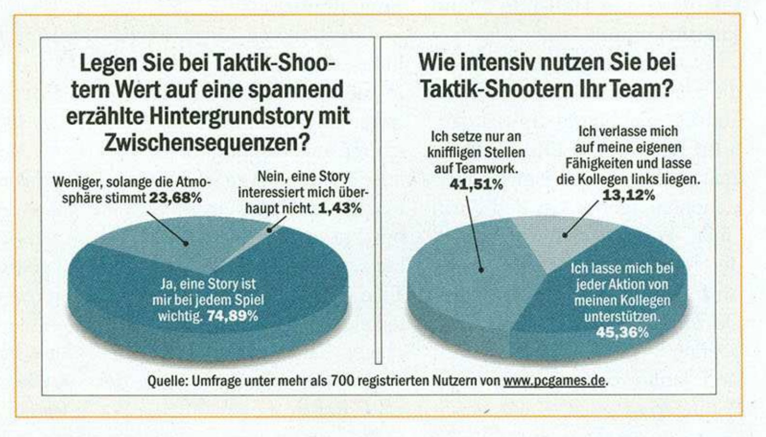
Taktik-Shooter sind vergleichsweise kompliziert. Nur wer zig Tastaturkürzel auswendig lernt, hat sein Team im Griff – was in der Vergangenheit leider auf beinahe jeden Titel zutraf. Deshalb war das Genre für viele Shooter-Fans bereits von vornherein tabu. Kein Wunder, wer kämpft die ersten Stunden schon gerne vornehmlich gegen die Steuerung als gegen den Feind? Um dieses Thema brauchen Sie sich dieses Jahr keine Sorgen mehr machen. Die Benutzerfreundlichkeit steht bei den Entwicklern hoch im Kurs. In der Regel reichen mittlerweile zwei Mausklicks völlig aus, um die Kollegen durchs Level zu scheuchen. **SWAT 4**, **Rainbow Six 4**, **First to Fight** und **Ghost Recon 2** setzen dabei auf beinahe ein und dasselbe System: ein überschaubares Pop-up-Menü, das alle verfügbaren Befehle für die jeweilige Situation auflistet. **Star Wars: Republic Commando** geht sogar so weit, dass Sie nur an Schlüsselszenen individuelle Taktiken anwenden können. Die übrige Zeit agieren Ihre KI-Kameraden weitestgehend selbstständig. Überhaupt keine Gedanken

»Dank vereinfachter Steuerung sind Taktik-Shooter

Was wurde eigentlich aus OFP 2?

OPERATION FLASHPOINT 2

Vor rund zwei Jahren kündigte Codemasters **Operation Flashpoint 2** an. Seitdem ist es erstaunlich ruhig um die Fortsetzung des genialen Taktik-Shooters geworden. Weder Bilder noch Spielinfos existieren. Stattdessen kursiert seit der letzten E3 das Gerücht, Bohemia Interactive hätte die Entwicklung an Codemasters abgetreten, da man sich lieber auf die Xbox-Umsetzung des Vorgängers konzentrieren wolle. Sollte die fertige **OFP 2**-Version allerdings nicht den Ansprüchen der Tschechen gerecht werden, könne Bohemia die Veröffentlichung untersagen. Als Release-Datum peilt Codemasters das Frühjahr 2006 an.



Wie viel Tom Clancy steckt in ...



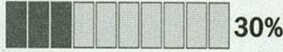
WASSERRATTE Tom Clancy liebt das Meer. In seiner Freizeit besegelt der Starautor die halbe Welt.

Kurzbiografie Tom Clancy

Bereits mit seinem ersten großen Roman, **Jagd auf Roter Oktober**, gelang dem 57-jährigen Versicherungskaufmann Thomas Leo Clancy Jr. ein Bestseller. Eine Reihe weiterer Thriller über den Kalten Krieg folgte. Mittlerweile verfasst Clancy überwiegend Bücher zu sehr glaubwürdigen Konflikten in der nahen Zukunft. 1996 gründete Tom Clancy die Softwareschmiede Red Storm Entertainment und schrieb den Roman zum gleichnamigen Spiel **Rainbow Six**.

... Rainbow Six 4

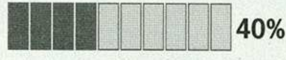
Für **Rainbow Six 1** verfasste Clancy extra ein Buch. Mittlerweile hat der Autor nicht mehr viel mit der Serie zu tun.



30%

... Splinter Cell 3

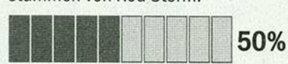
Clancy hat lediglich Sam Fisher erschaffen. Die Story schreibt Ubisoft, Clancy gibt nur sein Okay dazu.



40%

... Ghost Recon 2

Tom Clancy lieferte die grobe Hintergrundstory. Die Figuren und Missionen stammen von Red Storm.



50%

... Der Anschlag

Der Roman **Das Echo aller Furcht** wurde unter dem Titel **Der Anschlag** verfilmt und als Taktik-Shooter veröffentlicht.



90%

über Mitstreiter brauchen Sie sich bei **Splinter Cell: Chaos Theory** zu machen. Als Sam Fisher schleichen Sie erneut allein durch die Nacht. Auch **Ghost Recon 2** wartet diesmal übrigens mit mehreren Einzelkämpfermissionen auf. Völlig aus der Mode ist 2005 eine mitunter langatmige Planungsphase vor den Missionen. Selbst **Rainbow Six 4** verzichtet – zum Leidwesen vieler Taktik-Veteranen – auf das Feature. Bei der Schauplatzwahl stehen dieses Jahr moderne Geiselbefreiungsszenarien und die Terrorbekämpfung im Mittelpunkt. **The Regiment** setzt dabei sogar auf historische Ereignisse. **Brothers in Arms** schickt Sie hingegen als einziger Vertreter in die Zeit des Zweiten Weltkriegs, wo Sie an originalgetreu nachgebildeten Schauplätzen das Schicksal einer 13-köpfigen US-Luftlandedivision während des D-Days miterleben. Knallharten Realismus verspricht **First to Fight**. Die US Marines trainieren mit diesem Taktik-Shooter bereits den Häuserkampf. (bb)

Release-Countdown

1. BROTHERS IN ARMS — 23.02.2005/Gearbox Software
Brothers in Arms behandelt dieses Jahr als einziger Taktik-Shooter den Zweiten Weltkrieg und spielt an akkurat nachgebildeten Originalschauplätzen in der Normandie.

2. REPUBLIC COMMANDO — 03.03.2005/Lucas Arts
Ihr Lichtschwert können Sie beim ersten Taktik-Shooter im **Star Wars**-Universum im Schrank lassen. Sie kommandieren nämlich eine Hand voll furchtloser Klonkrieger.

3. SPLINTER CELL 3 — März 2005/Ubisoft Montreal
Chaos Theory bietet deutlich mehr spielerischen Freiraum als die Vorgänger. Für Spaß im Netz soll ferner der verbesserte Mehrspieler-Modus sorgen.

4. SWAT 4 — April 2005/Irrational Games
Geiselbefreiungen stehen in **SWAT 4** an der Tagesordnung. Das Team-Management geht sehr leicht von der Hand, die authentischen Einsätze sorgen für Hochspannung.

5. FIRST TO FIGHT — April 2005/Destineer Studios
Bald erscheint das offizielle Trainingsprogramm der US Marines auch für Normalsterbliche. Schauplatz des realistischen Taktik-Shooters ist Libyen in der nahen Zukunft.

6. GHOST RECON 2 — 2. Quartal 2005/Red Storm
Seit Teil 1 hat sich viel getan. Diesmal befehligen Sie nur noch drei Leute, ab und an sind Sie sogar ganz allein unterwegs. Zudem wurde die Steuerung stark vereinfacht.

7. CONFLICT: GLOBAL TERROR — 3. Quartal 2005 /Pivotal Games
Die **Conflict**-Serie geht in die vierte Runde. Diesmal bekämpfen Sie mit den Protagonisten aus **Conflict: Desert Storm 2** in naher Zukunft Terroristen auf der ganzen Welt.

8. RAINBOW SIX 4 — 2. Halbjahr 2005/Red Storm
Die Planungsphase hat im vierten **Rainbow Six**-Abenteuer ausgedient. Dafür erwarten Sie eine ausgefeilte Story und Gegner, die sogar auf Schatten reagieren.

9. THE REGIMENT — 2005/Kuju Entertainment
In **The Regiment** befehligen Sie eine Vier-Mann-Truppe des britischen S.A.S. Es erwarten Sie sowohl fiktive als auch historische Anti-Terror-Missionen in England.

10. OPERATION FLASHPOINT 2 — 2006/Bohemia/Codemasters
Der Nachfolger zum erfolgreichen Taktik-Shooter **Operation Flashpoint** lässt weiter auf sich warten. Nach wie vor existieren weder Infos noch Bilder zu Teil 2.

nicht mehr nur ein Fall für Fortgeschrittene.«

Die Geheimtipps der Redaktion

Gibt es außer Raven Shield, Splinter Cell oder Operation Flashpoint noch andere gute Taktik-Shooter? Die folgenden vier könnten Ihnen gefallen.

Metal Gear Solid 2: Substance

Publisher: Konami
Test in PC Games: 04/2003
Aktuelle Wertung: 81

Die perfekte Alternative zur **Splinter Cell**-Serie. Vorausgesetzt Sie besitzen ein gutes Gamepad.

Hidden & Dangerous 2



Publisher: Take 2
Test in PC Games: 12/2003
Aktuelle Wertung: 78

Das Steuerung ist zwar ziemlich kompliziert, dafür punktet **H&D 2** bei Atmosphäre und Leveldesign.

I.G.I. 2: Covert Strike



Publisher: Codemasters
Test in PC Games 04/2003
Aktuelle Wertung: 77

Sie haben keine Lust ein Team zu befehligen? Dann greifen Sie doch zum abwechslungsreichen **I.G.I. 2**.

Conflict: Desert Storm 2

Publisher: Ubisoft
Test in PC Games 11/2003
Aktuelle Wertung: 76

Der bislang beste Teil der **Conflict**-Serie spielt während des Irakkriegs und verspricht Action nonstop.



SWAT 4

PC Games auf Verbrecherjagd: Als eine der ersten Redaktionen schlichen wir durch die Kampagne von SWAT 4. Begleiten Sie uns bei einer kompletten Mission.

Eine Diskothek im Herzen von Los Angeles: Wie jeden Samstagabend ist der Schuppen prall gefüllt. Hunderte Jugendliche feiern und tanzen, was das Zeug hält. Die Stimmung ist spitze. Bis kurz nach Mitternacht Maskierte das Lokal stürmen und wild um sich ballern. Panik bricht aus. Ein Großteil der Gäste kann sich nach draußen retten. Doch rund ein Dutzend hat Pech und wird als Geiseln genommen. Niemand denkt an eine Flucht, denn die Störenfriede halten ihre Opfer mit mächtigen AK-47-Sturmgewehren in Schach. Die Streifenpolizisten vor Ort hätten gegen die Amokläufer nicht den Hauch einer Chance und würden nur sinnlos das Leben Unschuldiger gefährden. Glücklicherweise besitzt das Los Angeles Police Department für solche Situationen eine eigene Spezialeinheit. Die Rede ist vom Special Weapons and Tactics Team, kurz SWAT. Dieses fünfköpfige Sondereinsatzkommando führten wir anhand einer erstaunlich bugfreien Betaversion durch die komplette Einzelspielerkampagne des Taktik-Shooters. Die gesammelten Eindrücke schildern wir Ihnen anhand des Disco-Szenarios.

Lagebesprechung

Bevor wir uns ins Kampfgetümmel stürzen, steht das

»Nichts für schwache Nerven: Die düstere Atmosphäre



FESSELSPIELE Auch geretteten Zivilisten müssen Sie Handschellen anlegen.



AUFBRUCHSTIMMUNG Mit der Breaching Shotgun knacken Sie im Handumdrehen Türschlösser.



QUAL DER WAHL Das Befehlsmenü ist übersichtlich und beschränkt sich auf die wichtigsten Kommandos.

Briefing an. Große Unterschiede zum Vorgänger **SWAT 3** gibt es hier nicht. Anstelle von Videosequenzen informiert erneut ein ausführlicher Polizeibericht in Textform über die Lage. Im nächsten Bildschirm entscheiden wir uns wie gehabt für einen Startpunkt: Zur Wahl stehen der Vorder- und der Lieferanteneingang. Letzteren halten wir für einen Überraschungsangriff am sinnvollsten. Außer einer groben Grundrissskizze vom Barkeeper existieren keine weiteren Infos über den Einsatzort. Wir wissen also nicht genau, was uns im Inneren erwartet. Da wir es offensichtlich mit extrem gefährlichen Typen zu tun haben, lassen wir die Standardwaffe von Heckler & Koch, die MP5, im Schrank und greifen zum M4A1-Maschinengewehr. Die Magazine füllen wir mit Vollmantelgeschossen. Man kann ja nie wissen, ob die Täter vielleicht Schutzwesten tragen. Außerdem packen wir Blendgranaten, CS-Gas, C2-Sprengstoff und – das Wichtigste überhaupt – die so genannte Optiwand ein. Mit diesem elektronischen Gerät spähen Sie unter Türen hindurch oder gucken unbemerkt um Ecken (siehe Extrakasten). So erleben Sie beim Betreten eines Raumes garantiert keine böse Überraschung. Unsere vier KI-gesteuerten Kollegen statten wir ähnlich aus. Bis auf Officer Jackson: Ihm drücken wir als Primärwaffe eine Schrotflinte in die Hand.

Einfaches Befehlsmenü

Wenige Augenblicke später finden wir uns in einem dreckigen Hof wieder. Das Geschehen nehmen wir aus der Ego-Perspektive des Anführers wahr. Mal eben in die Rolle eines Kameraden zu springen, geht nicht. So kann man sich viel besser mit der eigenen Spielfigur identifizieren, als es beispielsweise bei **Raven Shield** oder **Ghost Recon** der Fall war, wo Sie ständig von einem Charakter zum nächsten wechselten. Am Hintereingang angekommen, machen wir vom neuen, extrem leicht bedienbaren Kommando-Interface Gebrauch. Ein Klick auf die rechte Maustaste öffnet eine überschaubare Liste mit allen verfügbaren Instruktionen, etwa „Folgen", „Bewachen", „Fesseln" oder „Blendgranate werfen". Gerade als wir per Optiwand die Lage checken lassen, vernehmen wir Schreie. Jetzt zählt jede Sekunde. Verdammt, abgesperrt! Officer Girard bringt C2 am Schloss an und zählt herunter: „Drei, zwei, eins" – mit einem mächtigen „Kawumm" fliegt die Tür auf. Das SWAT-Team stürmt den Raum. Ein völlig verstörter Terrorist hält sich die Ohren. „Waffe runter!", brüllen wir ihn mit dem Finger am Abzug an. Völlig überrumpelt lässt er die Knarre fallen, im nächsten Moment schnappen auch schon die Handschellen zu. In der Ecke kauert eine Geisel und flüstert: „Gott sei Dank seid ihr da." Eine weitere liegt schwer verletzt am Boden.

Bild im Bild

Auch dieser Level strotzt genauso wie die restlichen nur so vor liebevollen Details. Aufwendige Poster, Künstlerporträts und Graffiti zieren die Wände. Wären nicht überall Blutspritzer, könnte man sich direkt heimisch

bringt Ihr Herz zum Rasen. «

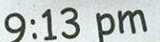
KAMPF DEM TERROR

Die normalen Polizeikräfte waren den wachsenden Unruhen und gehäuften Anschlägen in den 60er-Jahren einfach nicht mehr gewachsen. Deshalb gründete man das Special Weapons and Tactics Team, das für solche Situationen trainiert wurde.

Einsatzbericht einer Geiselnahme

Die Suche nach der vermissten Melinda Kline führt zu Lawrence Fairfax, einem potenziellen Frauenmörder. Ob es Melinda gut geht?





Ankunft
Die Jungs fürs Grobe sind da! Ein fünfköpfiges SWAT-Team betritt das Fairfax-Anwesen und berät, ob der Zugriff über die Veranda oder die Garage erfolgen soll.

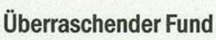


Zugriff
Jetzt geht's richtig los. Officer Jackson bringt C2 an der verschlossenen Garagentür an. Wenige Augenblicke später verschwindet die SWAT-Einheit in der gespenstisch wirkenden Villa.

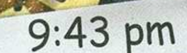


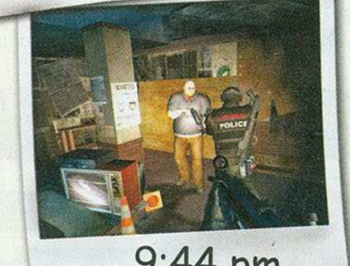


Mamma mia!
Schreie im Wohnzimmer! Fairfax' Mutter wehrt sich vehement gegen ihre Verhaftung und schlägt sogar nach den Beamten. Pfefferspray setzt die alte Dame schließlich außer Gefecht.



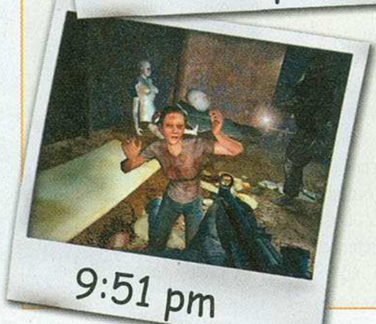
Überraschender Fund
Im Keller bietet sich den Polizisten ein Bild des Grauens. Überall kleben Zeitungsartikel früherer Verbrechen. Auf dem Boden wimmert ein gefesseltes Mädchen um Hilfe. Es ist aber nicht Melinda ...





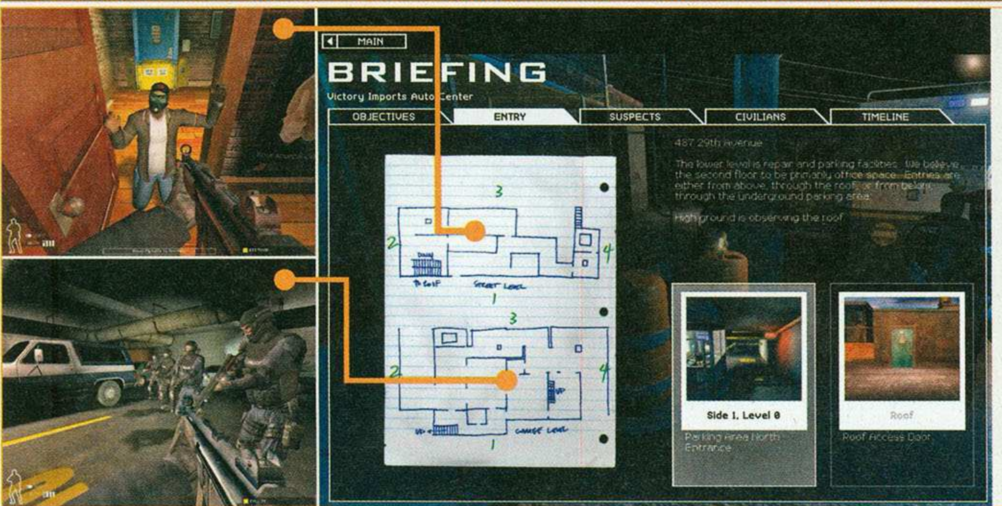


Der Täter
Plötzlich stürmt der Verdächtige zur Tür herein und bedroht die SWAT-Einheit mit einer Schrotflinte. Schüsse fallen, Lawrence Fairfax sinkt schwer verletzt zu Boden. Aber wo steckt Melinda?



Ein glückliches Ende
Die folgende Szene erinnert an **Das Schweigen der Lämmer**: In einem Erdloch entdecken die Beamten die völlig verstörte Studentin. Die Sanitäter werden verständigt. Der Einsatz war ein voller Erfolg.

Sie haben die Wahl: Welcher Startpunkt ist taktisch am klügsten?



Wollen Sie lieber durch den Lieferanteneingang starten oder wagen Sie einen Zugriff von vorne? Bei den meisten Missionen steht Ihnen diese Entscheidung frei. Aber Vorsicht: Da **SWAT 4** genauso wie **SWAT 3** die Gegner bei jedem Neustart an anderen Stellen platziert, ist nicht immer der abgelegene Zugang gleichzeitig der bessere. Bei dem nebenstehenden Einsatz haben wir uns beispielsweise per Helikopter aufs Dach abgeseilt – in der Hoffnung, die Feinde überrumpeln zu können. Allerdings stoßen wir bereits an der Feuertreppe auf heftigen Widerstand. Wer weiß, vielleicht wäre die Garage in diesem Moment die bessere Alternative gewesen ...

fühlen. Mit eingeschalteter Taschenlampe geht's die Kellertreppe hinab. Der Geräuschpegel steigt. Dumpfe Bässe dringen durch die Wände: Das muss die Tanzfläche sein! Um ein derart großes Areal schnell unter Kontrolle zu bekommen, teilen wir das Team in Rot und Blau auf. Nichts ist effektiver, als den Feind in die Zange zu nehmen. Ein paar Meter weiter entdecken wir mit den beiden „blauen" Jungs einen alternativen Zugang. Obwohl Team Rot mittlerweile außer Sichtweite ist, nimmt es noch Befehle entgegen. Wie das funktioniert? Ganz einfach: Per Tastendruck rufen Sie eine kleine Kamera auf, die die Ego-Perspektive der anderen SWAT-Polizisten zeigt. Wenn Sie das Fenster vergrößern, stehen dieselben Kommandos wie in der normalen Ansicht zur Verfügung. Ein innovatives Feature, das in der Praxis hervorragend funktioniert. Unser koordinierter Angriff entpuppt sich übrigens als voller Erfolg. Blitzschnell verteilen wir im ganzen Raum CS-Granaten. Nur ein Entführer will partout nicht aufgeben und ballert wild um sich. Ein gezielter Schuss in den rechten Arm reicht und er senkt seine Kalaschnikow. Puh, das war knapp!

> „Über einen Extrabildschirm können Sie jederzeit den Abzug eines Scharfschützengewehrs betätigen und Gegner ausschalten."

Hilfe vom Scharfschützen

Doch die Mission ist längst nicht zu Ende. Einer unserer Scharfschützen auf der gegenüberliegenden Straßenseite meldet einen Verdächtigen im Lagerraum. Die dynamische Musik wechselt zu einem noch bedrohlicheren Thema. Über einen Extrabildschirm könnten wir jetzt den Abzug des Scharfschützengewehres betätigen und den ahnungslosen Verbrecher durchs Fenster erledigen. Nicht zuletzt, weil sich das grundlose Töten von Personen negativ auf die Gesamtbewertung auswirkt, wählen wir jedoch die klassische Taktik „Tür öffnen, blenden, Raum säubern". Dank der KI-Cleverness unserer Kollegen klappt auch dieses Manöver tadellos und wir schließen die Mission mit 95 von 100 Punkten ab. Doch Zeit zum Verschnaufen bleibt keine. Der nächste Notruf ist bereits eingegangen: ein Überfall auf ein Juweliergeschäft. Anschließend verschlägt es Sie unter anderem in ein Krankenhaus, ein Hotel und ein Spielkasino. Die Missionsziele bleiben dabei stets identisch mit dem eben geschilderten Auftrag, einzig und allein die Levelgröße und die Aggressivität der Gegner steigen konstant an. Während Sie beispielsweise zu Beginn lediglich auf einer Etage gekämpft haben, erstrecken sich die Befreiungsaktionen gegen Ende über mehrere Stockwerke – von der Tiefgarage bis zum Dach.

BENJAMIN BEZOLD 

Abgesehen von der feinen Optik und dem genialen Teammanagement gleicht ***SWAT 4*** *dem Vorgänger wie ein Streifenwagen dem anderen. Besonders die Atmosphäre ist wieder der Hammer. Leider wird die Verbrecherhatz mangels Story und Rollenspielkomponente auf Dauer etwas eintönig. Vorfreude ist dennoch gerechtfertigt!*

Entwickler: Irrational Games
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: April 2005

»Die geniale Steuerung setzt neue Maßstäbe im Genre.«

Die Optiwand sorgt für Durchblick

Der antiquierte Spiegel aus **SWAT 3** hat ein für alle Mal ausgedient. Ihn ersetzt die so genannte Optiwand. Mit diesem Wunderwerk der Technik spionieren Sie wie Sam Fisher durch verschlossene Türen und um Ecken. Und so funktioniert's: Mit einem Stab schieben Sie eine drehbare Minikamera unter der Tür hindurch. Das Bild wird anschließend auf einen kleinen Flachbildschirm projiziert. Verzichten Sie lieber auf einen Satz CS-Granaten und packen Sie dafür dieses hilfreiche Gerät ins Inventar. Schont Nerven, Munition und Leben!





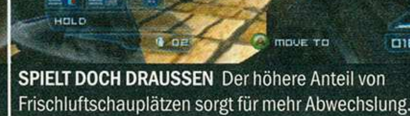
IM FADENKREUZ In dieser Situation haben wir die Scharfschützenansicht vergrößert und visieren einen Terroristen an.





REGEN BRINGT SEGEN Je mistiger das Wetter, umso mehr freut man sich aufs nächste Gebäude.

MEHR OFFENHEIT Wieder mal den Hausschlüssel verlegt? Sie können Ihrem Team zahlreiche Türöffnungstaktiken anordnen.



SPIELT DOCH DRAUSSEN Der höhere Anteil von Frischluftschauplätzen sorgt für mehr Abwechslung.

Rainbow Six 4

Bei der Terrorbekämpfung menschelt's: Interessantere Charaktere und eine komplexere KI sollen die nächste Ausgabe des Teamtaktik-Klassikers aufwerten.

Terroristen nisten sich gerne gut verbarrikadiert in der guten Stube ein und warten, bis Team Rainbow vorbeischaut. Bei diesen Zusammenkünften werden statt Tee und Gebäck Granaten und MP-Salven serviert. Wenigstens sind die Besucher diszipliniert und achten auf gewisse Vorgehensregeln. Statt polternd und stolpernd vor die nächste Mündung zu laufen, geht die von Schriftsteller Tom Clancy erfundene Antiterror-Truppe mit Taktik und Köpfchen vor. Als 1998 das erste **Rainbow Six**-Computerspiel erschien, waren komplexe Einsatzplanung und Kommandoerteilung an die Begleiter innovative Elemente im Action-Genre.

Entwicklerteam Red Storm Entertainment arbeitet derzeit an der neuesten Fortsetzung **Rainbow Six 4**, die definitiv für den PC erscheinen soll. Bei einer Presseveranstaltung bekamen wir unlängst nur die Konsolen-Versionen zu sehen, die aber einige Rückschlüsse auf Story und Missionscharakteristik zulassen. In der Rolle von Rainbow-Anführer Domingo „Ding" Chavez leiten Sie Ihre KollegInnen durch rund 15 Einsätze an internationalen Schauplätzen. Paris und Amsterdam, Algerien und Südafrika – Terroristenjäger sammeln fleißig Flugmeilen.

Aggressivere Gegner

Die Jäger werden dabei auch zu Gejagten, denn dank überarbeiteter künstlicher Intelligenz sind die Terroristen öfters in der Offensive. Ihre Rainbow-Truppe gerät in so manchen Hinterhalt, sei es auf offener Straße oder in Gebäuden: Hört's der Feind verdächtig im Nebenzimmer rumoren, übernimmt er schon mal die Initiative und schreitet zum Raumsäuberungsmanöver. Die Gegner sollen auch Schatten und Reflexionen erkennen. Erhalten bleiben Realismus bei Waffen sowie „Schon ein Schuss kann fatal sein"-Sterblichkeit. Die Havok-Engine bürgt für physikalisch korrekt kaputtbare Spielweltobjekte. Die weiteren Grafikaussichten sind dagegen noch nebulös, mangels PC-Screenshots ist auf dieser Seite nur die Xbox-Version im Bilde.

HEINRICH LENHARDT



*Die schlechte Nachricht: Das nächste **Rainbow Six** erscheint zuerst für Konsolen. Die gute Nachricht: Die PC-Version ist in den bewährten Händen der Serienväter von Red Storm. Was wir von KI und Story wissen, ist vielversprechend – fehlen nur noch ein paar angenehme Grafik- und Multiplayer-Überraschungen zu unserem Glück.*

Entwickler: Red Storm Entertainment
Anbieter: Ubisoft
Termin: 2. Halbjahr 2005

»Man sorgt sich viel mehr um seine Spielfiguren«

DAMEN-WAHL

Team Rainbow besteht diesmal voraussichtlich aus zehn Charakteren. Die israelische Antiterror-Spezialistin Ayana Yacoby ist eines der drei weiblichen Mitglieder.

Terror und Tränen

Dafür, dass **Rainbow Six** auf einem Roman-Bestseller basiert, waren die von Ihnen dirigierten Helden bislang eher blässliche Figuren. Doch Ubisoft-Produzent Louis Lamarche verspricht uns für den nächsten Teil eine großzügige Extraportion Drama: „Es gibt zahlreiche geskriptete Szenen und individuelle Dialoge zwischen den einzelnen Charakteren. Man sorgt sich viel mehr um seine Spielfiguren." Die Terroristen nehmen zudem einzelne Rainbow-Mitglieder gezielt ins Visier, der Kampf zwischen Gut und Böse wird persönlicher. Ob die Handlung auch den einen oder anderen Heldentod vorsieht, will uns Louis dagegen nicht verraten: „Das wäre doch ein Spoiler, wenn ich dazu was sagen würde", meint er lachend. Recht hat er!



PANIK In einen Hinterhalt geraten, suchen Loiselle und seine Kollegen Deckung in einem Bus.



WIDERSTAND IST ZWECKLOS In der riesigen Küche des Houses of Parliament zwingen wir diese beiden Geiselnehmer mit vereinten Kräften zur Aufgabe.



GEFAHR AM BAHNSTEIG In der Londoner U-Bahn-Station Trafalgar Square liefern wir uns ein heftiges Feuergefecht mit Bösewichtern, die Kalaschnikows tragen.

The Regiment

Sightseeing mal anders: In The Regiment verschlägt es Ihr S.A.S.-Team nach London, wo Sie an Originalschauplätzen Terroristen den Krieg erklären.

Der Londoner Entwickler Kuju Entertainment (**Train Simulator**, **Warhammer 40.000: Fire Warrior**) widmet sein neuestes Projekt einem der besten Sondereinsatzkommandos der Welt, dem britischen Special Air Service (S.A.S.). Der schottische Offizier David Stirling rief die S.A.S. 1941 ins Leben, um Sabotageakte gegen die Nazis durchzuführen. Seit Kriegsende setzt England seine Spezialeinheit in Krisenherden wie dem Irak oder dem Kosovo sowie bei Geiselbefreiungen ein. **The Regiment** simuliert vornehmlich letzteres Aufgabengebiet der S.A.S. Dabei erwarten Ihren vierköpfigen Trupp, den Sie aus der Ego-Perspektive des Anführers kommandieren, sowohl fiktive Szenarien als auch historische Einsätze. Sie retten Regierungsmitglieder im Londoner Parlamentsgebäude, spüren Amokläufer in der U-Bahn-Station Trafalgar Square auf oder erleben die Befreiung der iranischen Botschaft aus der Gewalt von Terroristen im Jahre 1980 hautnah mit. Die Schauplätze wurden anhand von Fotos originalgetreu nachgebildet und von der aktuellen **Unreal**-Engine glaubwürdig in Szene gesetzt. Im berühmten „Killing House", dem Trainingsgelände der S.A.S., üben Sie den Kampf im Team. Wie Sie Befehle erteilen, wollte Kuju noch nicht verraten – wohl aber, dass es keine Planungsphase geben wird. Stattdessen informieren Sie vor jeder Mission Videos mit dem S.A.S.-Veteranen John McAleese (siehe Infokasten) über die jeweilige Situation.

BENJAMIN BEZOLD 

*Ich war schon immer ein Fan von Szenarien mit realistischem Bezug. Auch deshalb freue ich mich auf **The Regiment**. Die Locations sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Die große Unbekannte ist im Moment die Kommandostruktur. Hoffentlich setzt Kuju auf ein ähnlich intuitives System wie bei **SWAT 4**.*

Entwickler: Kuju Entertainment
Anbieter: Konami
Termin: 2005

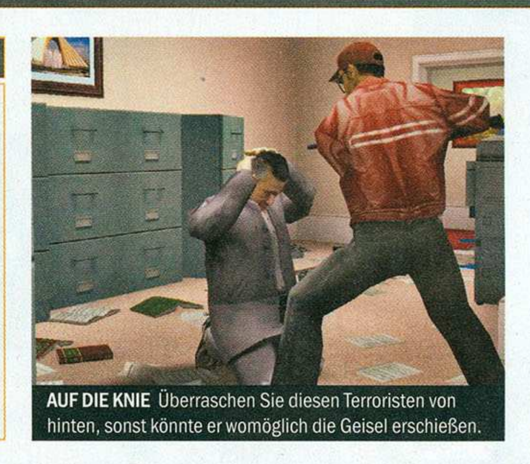
»Die Szenarien wirken erschreckend realistisch.«

Bei diesem Mann haben Terroristen nichts zu lachen.



Um ein authentisches Spielerlebnis zu gewährleisten, steht der Ex-S.A.S.-Soldat John McAleese Kuju beratend zur Seite.

Während seiner 15-jährigen Dienstzeit beim britischen Special Air Service war John McAleese an zahlreichen Operationen im In- und Ausland beteiligt. 1980 filmte die BBC McAleese sogar bei einer Vor-Ort-Berichterstattung zur Geiselnahme in der iranischen Botschaft Londons. Vor laufender Kamera platzierte McAleese C2-Sprengstoff an einem Fenster. Wenige Augenblicke später eskortierte er eine Geisel in die Freiheit – Bilder, die damals rund um den Globus gingen. Heute bildet der ehemalige Warrant Officer zweiter Klasse für die Firma Stirling Services Security-Kräfte aus.



AUF DIE KNIE Überraschen Sie diesen Terroristen von hinten, sonst könnte er womöglich die Geisel erschießen.



Ghost Recon 2

Tom Clancy ist immer für eine Überraschung gut: Diesmal stehen Nordkorea und China am Rande eines Atomkriegs. Sind Sie bereit, diesen zu verhindern?

Nicht nur bei James Bond haben die Russen als Bösewichter ausgedient. Auch Starautor Tom Clancy setzt für den zweiten Teil des Taktik-Shooters **Ghost Recon** auf eine neue Bedrohung. Jahrelang steckt Nordkorea jeden müden Cent in die Rüstungsindustrie. Hauptsache, dem Militär geht es gut. Was die Bevölkerung macht, juckt die Regierung überhaupt nicht. 2011 bedroht schließlich eine gewaltige Hungersnot das Land. Der größenwahnsinnige General Jung macht sich die Situation zunutze und hetzt gegen China, was das Zeug hält. Er beschuldigt den ungeliebten Nachbarn sogar, an der prekären Lage schuld zu sein. Natürlich hält das Militär zu seinem Anführer und macht schon mal die Atomraketen startklar. Alles deutet auf einen Krieg hin, der die ganze Welt ins Chaos stürzen könnte. Doch es gibt Hoffnung: Sie! Als Anführer der internationalen Spezialeinheit „The Ghosts" sollen Sie General Jung das Handwerk legen. Keine leichte Aufgabe, schließlich besitzt Nordkorea eine äußerst loyale Armee, der die modernsten Waffen der Welt zur Verfügung stehen.

Gute Perspektiven

Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger und seinen beiden Add-ons finden Sie in Ghost

»Das umständliche Befehlsmenü über einen Karten-



RÜCKENDECKUNG Mit dem SPR-468 behält der Sniper die Fenster im Auge.

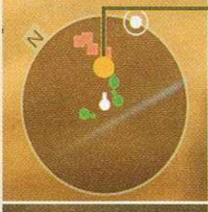


ALLES IM BLICK Dank Schulterkamera haben Sie eine noch bessere Übersicht.

Alles unter Kontrolle: Das neue Kommando-Interface

Die umständliche Befehlskarte des Vorgängers gehört der Vergangenheit an. Stattdessen kommt dieses übersichtliche HUD zum Einsatz.









Radar
Gesichtete Feinde werden wie üblich rot dargestellt, Teammitglieder grün.

Team-Bildschirm
Die drei Vierecke informieren über die Gesundheit des Teams. Grün bedeutet gesund, Rot verwundet. Außerdem erfahren Sie, welcher Befehl gerade aktiv ist, in diesem Fall „Vorrücken" (Advance). Ein Kommando geben Sie, indem Sie mit dem Fadenkreuz einen beliebigen Punkt in der Spielwelt markieren. Wenn es sich dabei beispielsweise um eine Mauer handelt, gehen Ihre Männer automatisch dahinter in Deckung. Um spezifischere Befehle, etwa einen Gegner einkreisen, zu erteilen, halten Sie die Aktionstaste gedrückt. Wie bei **Raven Shield** öffnet sich ein Radial, in dem Sie die gewünschte Aktion auswählen.

Munitionsvorrat
Diese Anzeige gibt Auskunft über die verbleibende Munition der gewählten Waffe.

Recon 2 nur noch wenige. Red Storm ist bei der Entwicklung vermehrt auf die Wünsche der Fans eingegangen und hat das Spielprinzip obendrein stark vereinfacht. So entfällt neuerdings die Aufteilung Ihres Trupps in drei Bataillone, also Squads. Darüber hinaus ist es nicht mehr möglich, von einem Teammitglied zum nächsten zu springen. Stattdessen konzentrieren Sie sich ausschließlich auf Ihren Charakter. Diesen steuern Sie entweder wie gehabt aus der Ego-Perspektive oder per Schulterkamera. Im offenen Gelände bringt Letztere kaum Vorteile. Ganz anders sieht es jedoch im Häuserkampf aus: Hier entpuppt sich die neue Ansicht als überaus sinnvoll. Endlich können Sie um Ecken schauen und Ziele ausmachen, ohne dass Ihnen gleich die Kugeln um die Ohren pfeifen.

Im Alleingang

Die 15 Missionen der Kampagne versprechen viel Abwechslung. Sie vereiteln den Start nordkoreanischer Migs, locken im Gebirge einen Panzer in einen Hinterhalt, bergen eine abgeschossene Black Hawk oder spüren Nuklearsprengköpfe auf. Dreimal schlagen Sie sich sogar als Einzelkämpfer hinter die feindlichen Linien. In den übrigen Einsätzen werden Sie von drei Soldaten begleitet, die Sie mit simplen Handzeichen herumkommandieren. Das umständliche Befehlsmenü über einen Kartenbildschirm ist in Ghost Recon 2 also endlich passé. Ihre Kameraden leisten übrigens nicht nur Feuerunterstützung. Gehen Sie bei einem Gefecht schwer verletzt zu Boden, ist noch längst nicht Feierabend. Ähnlich wie bei Medal of Honor: Pacific Assault können Sie und Ihre Teammitglieder wiederbelebt werden.

Lebendige Spielwelt

Aber nicht nur in puncto Gameplay hat sich einiges getan. Red Storm unterzog auch die Grafik einer Frischzellenkur. Während die Fauna und Flora in Ghost Recon noch arg blass und steril wirkte, haben Sie jetzt fast das Gefühl, persönlich im Wald zu stehen. Dank Havok-2-Engine sprengen Sie diesmal sogar einzelne Objekte aus dem Weg. Viel Laune dürfte der kooperative Mehrspieler-Modus machen: Mit bis zu drei Gleichgesinnten absolvieren Sie im Netz die Kampagne.

BENJAMIN BEZOLD



__Ghost Recon 2__ spielt sich für einen Taktik-Shooter extrem schnell und unkompliziert. Selbst im Eifer des Gefechts gehen die Befehle leicht von der Hand, was nicht nur Genre-Muffel freut. Wenn Red Storm jetzt auch noch eine bessere KI als beim Vorgänger einbaut, kann eigentlich nicht mehr viel schief gehen.

Entwickler: Red Storm Entertainment
Anbieter: Ubisoft
Termin: 2. Quartal 2005

bildschirm ist in Ghost Recon 2 endlich passé.«



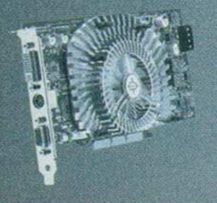
FORTSCHRITTLICH Die M8/M320 zählt zu den modernsten Waffen der US Army.



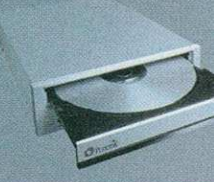
ENDZEITSTIMMUNG Panzergefechte verwandelten diesen Ort in ein Trümmerfeld.

ALTERNATE™









MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	89,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	79,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	109,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	94,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	169,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	169,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	219,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7NF-RZ	S, L	A / nForce2	D	46,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	94,-
K8NS	S, L, sA	754 / nF3-250	D	69,-
K8NS-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	79,-
K8NS Ultra-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	114,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	69,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	69,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	59,-
K8T Neo-FIS2R	S, GL, F, sA	754 / K8T800	D	104,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	109,-
K8N Neo2-FIR	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	104,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	79,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	139,-

VIA		Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	119,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	169,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	/ CLE266	D	209,-

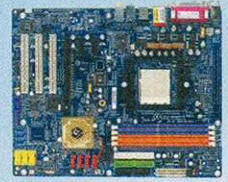
Diverse		Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S, L	A / nForce2	D	59,-
ABIT AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	109,-
ASROCK K7VT4A+	S, L	A / KT400A	D	31,-
ASROCK K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-
ELITEGROUP KT600-A	S, L	A / KT600	D	39,-
ELITEGROUP 741GX-M	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	37,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A / nForce2	D	87,-
EPOX EP-8KDA3+	S, GL, sA	754 / nF3-250	D	109,-

Sockel 939 Mainboard

GIGABYTE K8NF-9

- NVIDIA® nForce4-4X Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 4x S-ATA RAID
- 1x PCIe 16x, 2x PCIe 1x, 3x PCI
- 4x USB 2.0
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal-Sound





99,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	74,-	77,-
2,60 GHz		400	128		89,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
330	2,66	533	256	77,-	89,-
335	2,80	533	256	88,-	

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8E GHz	Prescott	800	1.024	164,-	169,-
3,00 GHz	Northwood	800	512	179,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	169,-	174,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530	3,00	800	1.024		179,-
540	3,20	800	1.024		219,-
550	3,40	800	1.024		269,-
560	3,60	800	1.024		399,-
560J	3,60	800	1.024		409,-
570J	3,80	800	1.024		679,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	54,-	62,-
2500+		1,75	333	256	59,-	74,-
2600+		1,83	333	256	72,-	84,-
2800+		2,00	333	256	86,-	109,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred	1,80	266	256	69,-	79,-
3000+	Barton	2,10	400	512	144,-	
3200+	Barton	2,20	400	512	199,-	219,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	119,-	
3000+	Newcastle	2,00	800	512	129,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	174,-	189,-
3400+	Clawhammer	2,20	800	1.024	209,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512		169,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		209,-
3500+	Newcastle	2,20	1.000	512		249,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		569,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	400-333	88,-	82,-
DDR	1,0 GB	400-333	164,-	224,-
DDR2	512 MB	533-CL4	119,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	224,-	219,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-222	119,-	114,-
DDR	1,0 GB	400-222	199,-	
DDR2	512 MB	533-333	164,-	149,-
DDR2	1,0 GB	533-444	279,-	

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	85,-	76,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	149,-	194,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	79,-	74,-
DDR	512 MB	400-233	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-222	144,-	139,-
DDR2	512 MB	533-444	119,-	114,-
DDR2	1,0 GB	533-444	224,-	219,-

A-DATA Vitesta		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	500-CL3	106,-	104,-
DDR	512 MB	566-CL3		114,-
DDR	512 MB	600-CL3		144,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-336	109,-	104,-
DDR	512 MB	400-CL2-326	114,-	109,-
DDR	512 MB	400-CL2-325	119,-	114,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-
V9999/TD	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	329,-
V9999GT/TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	419,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	399,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD	PCIe	128-DD / GF 6200	99,-
NX6600-TD	PCIe	256-DD / GF 6600	159,-
FX5900ZT-VTD	AGP	128-DD / GF FX5900	159,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800	299,-

LEADTEK		MB / Chip	€
6600GT TDH	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-
A400LE TDH	AGP	128-DD / GF 6800LE	239,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	299,-

AOPEN		MB / Chip	€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	52,-
FX5200 inkl. TV-Tuner	AGP	128-DD / GF FX5200	84,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	179,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
N68T256DH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SPAG43GDH	AGP	128-DD / GF 6600GT	199,-
SPAG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	279,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	154,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	559,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	74,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
AX800Pro/TVD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	429,-

MSI		MB / Chip	€
X700 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X700 Pro	249,-
RX800 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800 Pro	349,-
RX800 Pro-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X800 Pro	399,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-
RX800SE-TD	AGP	256-D3 / Rad. X800SE	349,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X700 Pro	PCIe	128-D3 / Rad. X700 Pro	189,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	114,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
9800 Pro Ultimate	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	259,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	599,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	64,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	62,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80T256V	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	499,-
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	409,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	104,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	72,-
6B120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	199,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	76,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	84,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	339,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	54,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	99,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	159,-
WD2500SD	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	62,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	149,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	144,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	349,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	80,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648AAP Chameleon		24,-	
LG GDR-8163B		23,-	28,-
LITEON SOHD-167T		24,-	26,-
PLEXTOR PX-116A			34,-
TOSHIBA SD-M1912		23,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 2,4x		74,-
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		84,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	77,-	87,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	84,-	94,-
LITEON SOHW-1653S	16x / 4,0x	77,-	82,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	77,-	84,-
PHILIPS DVDRW1640	16x / 2,4x	72,-	97,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	124,-	134,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	77,-	84,-
SONY DRU-710A	16x / 2,4x	77,-	94,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	74,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA5160 +FW	16x / 2,4x		159,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		129,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		289,-
TEAC DVW516GA-PUK	16x / 2,4x		149,-

250 GB externe Festplatte

WD UB2500JB

- 9 ms
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM
- Cardreader
- USB 2.0

169,-

WD Western Digital®









Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft, Act of War, Half-Life 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft, C&C Generäle, Half-Life 2 Deathmatch
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
GTA San Andreas, C&C Alarmstufe Rot 2, Age of Empires 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Act of War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Emergency 3

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Pirates!, Pro Evolution Soccer 4, Act of War
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Pro Evolution Soccer 4, Half-Life 2
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad-TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
GTA San Andreas
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Act of War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
CSI: Miami

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
Half-Life 2, Rome: Total War, World of Warcraft, Halo 2 (Xbox), Vampire: Bloodlines, HdR: Schlacht um Mittelerde
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft, Half-Life 2 (Death-Match)
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Rome: Total War, World of Warcraft, Vampire: Bloodlines
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Star Wars: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Act of War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Immer noch zu wenig Zeit für zu viele erstklassige Spiele

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Everquest 2, Dark Age of Camelot
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Dark Age of Camelot: Catacombs
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Knights of the Old Republic 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Second Sight
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Scrapland

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
SWAT 4, Half-Life 2, Flight Simulator 2004, Star Wars Galaxies
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evolution Soccer 4, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Silent Hunter 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Star Wars: Republic Commando
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
War Chess

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
Half-Life 2, Rome: Total War, Schlacht um Mittelerde, The Fall
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Diablo 2, World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Schlacht um Mittelerde, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Dungeon Lords
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Second Sight
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Hearts of Iron 2

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
Emergency 3, Pro Evo Soccer 4
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Counter-Strike Source
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Live for Speed; Enemy Territory, Pro Evo Soccer 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Half-Life-2-Add-on
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Emergency 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Pirates!

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
Pro Evolution Soccer 4, World of Warcraft, Vampire: Bloodlines
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
GTA San Andreas, Dungeon Siege 2, Splinter Cell 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Star Wars: Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
CSI: Miami



WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „–" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE

Knightshift

AK TRONIC | 15.01.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 11/03 Angekündigt wurde **Knightshift** als „eine einzigartige Verquickung aus Echtzeitstrategie- und Rollenspiel" – und überzeugte lediglich als Action-Rollenspiel ansatzweise. Der schläfrige Strategie-Part lockt mit lediglich einer Rasse und mickrigen Upgrade-Optionen. Wenigstens tröstet die hübsche 3D-Spielwelt über die langatmige Hintergrundgeschichte hinweg. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	63	85	69	66

ECHTZEIT-STRATEGIE

Command & Conquer – Generäle

AK TRONIC | 15.01.2004 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 10/03 Seit kurzem steht der aktuelle Teil der **Command & Conquer**-Serie zum absoluten Schnäppchenpreis von zehn Euro in den Läden. In diesem futuristischen Echtzeitstrategie-Spektakel kommandieren Sie die Armeen der Westlichen Allianz, des Asiatischen Pakts und der Internationalen Befreiungsgruppe durch 20 spannende Einzelspielermissionen. Wem das nicht reicht, der liefert sich mit bis zu acht Kontrahenten im Netzwerk oder Internet packende Multiplayer-Schlachten. Die im Herbst 2003 revolutionäre 3D-Engine sorgt mit ihren Effekten und Kamerafahrten immer noch für eine ausgesprochen beeindruckende Optik, die Steuerung hält sich an Genre-Standards. Wesentlicher Kritikpunkt ist die im Vergleich zu den Vorgängern etwas dünne Hintergrundgeschichte. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	81	80	86	80

ECHTZEIT-STRATEGIE



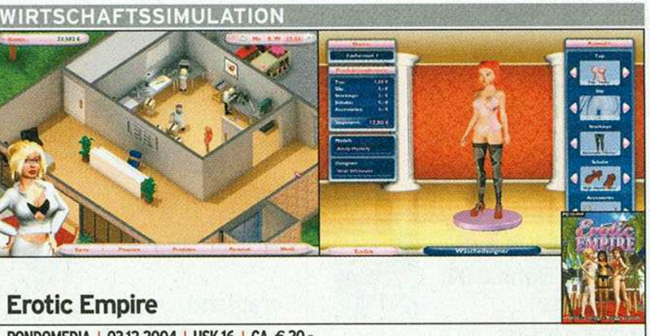
Emergency 3

TAKE 2 | 21.01. | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 94 Teil 3 der Lebensretter-Simulation macht Sie erneut zum Einsatzleiter von Polizei und Rettungskräften. In den 20 Missionen der Kampagne befreien Sie Lawinenopfer, bergen Verletzte aus einem Hochhaus und verfolgen Geiselnehmer. Zusätzlich zu diesen abwechslungsreichen Einsätzen bietet das „freie Spiel", in dem man eine ganze Stadt überwacht, stundenlangen Spaß. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	74	70	-	76

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Erotic Empire

RONDOMEDIA | 03.12.2004 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT Nachdem uns Rondomedias **Rotlicht Tycoon** im vergangenen Jahr bereits ins horizontale Gewerbe entführte, setzt **Erotic Empire** glatt noch einen drauf: Als Chef Ihres eigenen Erotik-Unternehmens eröffnen Sie Sex-Hotlines, produzieren Gummipuppen, schrecklich unerotische Pixel-Unterwäsche oder lichten in Disco und Café aufgegabelte Models für einen Kalender ab. In Missionen mit solch originellen Namen wie „Feuchte Finger" oder „Ich bin der Kino-King" drehen Sie in 50 Wochen zehn Pornos oder bringen eine Million Vibratoren an die Frau. Die auf der Packung angepriesenen „superheißen Girls" sucht man dabei genauso vergebens wie jegliche Abwechslung. Stehen Filmstudio oder Dildo-Labor, gibt es bis auf den öden Mausklick auf „Produktion starten" nichts mehr zu tun, geschweige denn zu sehen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
58	32	70	-	40

ECHTZEIT-STRATEGIE



Hearts of Iron 2

KOCH MEDIA | 28.01.2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Als Kommandant einer von knapp 70 Nationen wird der Zweite Weltkrieg auf dem PC neu ausgefochten. Die diplomatischen und strategischen Möglichkeiten sind sehr unüberschaubar, was nicht zuletzt an der unvorteilhaften Bedienung und einer sehr enttäuschenden Grafik liegt. Aufgrund seiner Komplexität ist **Hearts of Iron 2** allenfalls für Strategieprofis empfehlenswert. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	34	65	56	60

STRATEGIE



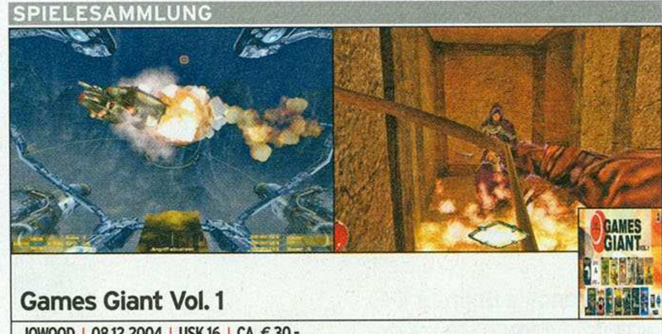
Bridge Builder

HALYCON MEDIA | 26.11.2004 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT Dem einfachen Spielprinzip „Bauen Sie eine Brücke, die nicht zusammenbricht!" nahm sich bereits vor wenigen Monaten **Bridge It!** (Test in PC Games 01/05) an. Der speziell für Nvidia-Grafikkarten entwickelte Titel überzeugte mit einer herrlichen 3D-Grafik und abwechslungsreichen Szenarien. **Bridge Builder** stammt vom selben Entwicklerstudio. Unter Beachtung physikalischer Gesetzmäßigkeiten konstruieren Sie mit begrenzten Ressourcen Hänge-, Zieh- oder Klappbrücken. Im Simulations-Modus testen Sie anschließend, ob Ihr Bauwerk dem Gewicht einer Dampflok standhält oder zusammenbricht. Ärgerlicherweise bietet **Bridge Builder** nur ein einziges optisch unspektakuläres Szenario und kämpft mit einer vor allem bei größeren Konstruktionen leicht fummeligen Steuerung. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	5	68	-	67

SPIELESAMMLUNG



Games Giant Vol. 1

JOWOOD | 08.12.2004 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT Jowood hat sein Archiv entrümpelt und 15 größtenteils ordentliche, technisch jedoch angestaubte Spieleperlen ausgegraben. Die mit knapp 30 Euro ausgesprochen günstige Sammlung enthält folgende Titel: **Aquanox 2, Arx Fatalis, Der Clou 2, Cultures 2, Far West, Fußballmanager Fun, Die Gilde, Industriegigant 2, Itch, Keep the Balance, King of the Road, Pusher, Rally Trophy, Think X** und **Die Völker 2**. Highlights sind zweifelsohne der furiose Unterwasser-Shooter **Aquanox 2**, das spannende Rollenspiel **Arx Fatalis** sowie die mittelalterliche Wirtschaftssimulation **Die Gilde**. Wer sich an der altbackenen Optik nicht stört, verbringt mit dem ehemaligen **Siedler**-Konkurrenten **Die Völker 2** unterhaltsame Stunden. Anders als bei **Gold Games 8** kommen hier vor allem Strategie-Fans mehr auf ihre Kosten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
64	69	71	70	84

ECHTZEIT-STRATEGIE



Time of Defiance

VITREX | 25.11.2005 | USK 6 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 92 In diesem mutigen Multiplayer-Echtzeitstrategiespiel versuchen Hunderte von Spielern, sich in einer fremden Galaxie ein Imperium aufzubauen. Die riesige Spielwelt bleibt ähnlich wie in Online-Rollenspielen sogar dann aktiv, wenn man offline ist. Grafik und Bedienung bieten reichlich Raum für Verbesserungen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
67	21	64	-	71

Action

SPIELESAMMLUNG

Amiga Classix 4

MAGNUSSOFT | 30.11.2004 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT Über 200 emulierte Spiele, darunter Klassiker wie **Worms**, **Turrican** oder **Lemmings**, verspricht der Packungstext. Dass es sich bei der Hälfte lediglich um Demo-Versionen handelt, wird jedoch mit keiner Silbe erwähnt. Auch fehlen bei vielen Spielen die Anleitungen. Amiga-Fans dürfte das kaum stören, bekommen sie doch für halbwegs faire 15 Euro reichlich Stoff aus seligen Commodore-Zeiten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
9	8	52	50	50

ACTION-ADVENTURE

Gladiator: Schwert der Rache

AK TRONIC | 15.01.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/03 Das vom Kinohit **Gladiator** inspirierte Action-Adventure verschlägt Sie ins alte Rom, wo Sie sich mit museumsreifen Waffen durch anmutige Arenen prügeln. Neben der durchwachsenen Gegnerintelligenz leidet **Gladiator** vor allem unter einem völlig verkorksten Kamerasystem sowie der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Selbst zum Budgetpreis nicht empfehlenswert. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	68	59	-	53

FLUGSIMULATION

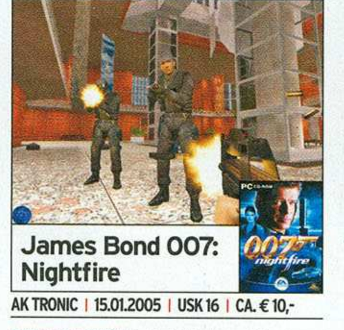
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

AK TRONIC | 15.01.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/03 Auch nach zwei Jahren kann keine historische Flugsimulation **Forgotten Battles** das Wasser reichen. Insbesondere die Flugphysik der rund 80 perfekt modellierten Maschinen beeindruckt. Im Gegensatz zum Vorgänger **IL-2 Sturmovik** wartet **Forgotten Battles** ferner mit einer motivierenden, dynamischen Kampagne auf. Leider wird die Story nicht sonderlich spannend erzählt. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	89	85	84	80

ACTION-ADVENTURE



James Bond 007: Nightfire

AK TRONIC | 15.01.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/03 In der Rolle des wohl berühmtesten Geheimagenten der Welt legen Sie dem Bösewicht Rafael Drake und dessen Schergen an zehn exotischen Schauplätzen das Handwerk. Wie in den Kinostreifen stehen Ihnen auch im Spiel eine Reihe abgefahrener Spezialwaffen und -werkzeuge aus dem Q-Labor zur Verfügung. Immer noch top: die auf der acht Jahre alten **Quake**-Engine basierende Optik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	84	86	66	78

ACTION-ADVENTURE



Scrapland

DEEP SILVER | 02.02.05 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 86 **Scrapland** orientiert sich am Spielprinzip von **Grand Theft Auto**: Sie schlüpfen in die Blechverkleidung eines Roboters, düsen mit dem Raumschiff durch eine frei befliegbare Stadt und nehmen Missionen an, die sich entweder drinnen oder draußen abspielen. Das monotone Auftragsdesign sowie die gelangweilten Sprecher versperren **Scrapland** den Weg in den 70er-Bereich. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	61	74	69	68

EGO-SHOOTER

Second Sight

CODEMASTERS | 16.02.05 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 98 **Second Sight** ist ein Actionspiel, das Sie aus der Verfolgerperspektive erleben: John Vattic bricht aus einer Forschungsklinik aus und muss seiner Vergangenheit auf die Spur kommen. Spannende PSI-Fähigkeiten wie Telekinese, mit der sich Gegenstände und Gegner durch die Luft schleudern lassen, bringen dabei Abwechslung in den atmosphärischen Shooter. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	83	60	-	80

TAKTIK-SHOOTER

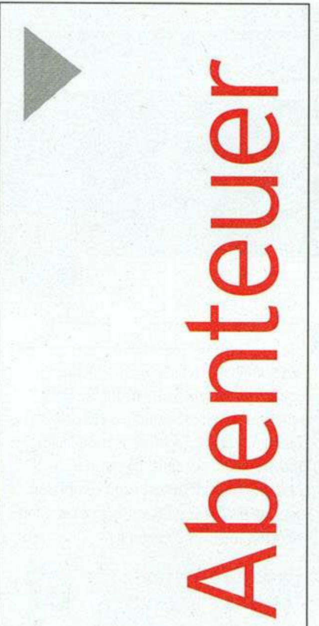


Tom Clancy's Splinter Cell

AK TRONIC | 15.01.2004 | USK 16 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/03 Heimlich, still und leise schlich sich Ubisofts Geheimagent Sam Fisher Anfang 2003 in die Herzen von Millionen Computerspielern. Sein erstes Abenteuer gibt es jetzt zum Schleuderpreis von unschlagbaren zehn Euro im Sortiment der Software-Pyramide von Ak Tronic. Bei der aktuellen Nummer 2 unserer Taktikshooter-Referenzen schleichen und schießen Sie sich als athletischer Topspion durch neun ausgesprochen abwechslungsreiche und herrlich herausfordernde Levels. Für die fesselnde Hintergrundgeschichte zeichnet kein Geringerer als US-Bestseller-Autor Tom Clancy verantwortlich; die sagenhafte 3D-Optik verdankt **Splinter Cell** der **Unreal**-Engine. Einziges Manko bleibt neben dem gerade für Ungeduldige hohen Schwierigkeitsgrad die etwas komplexe Steuerung. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	84	81	-	90



Abenteuer

RUNDEN-STRATEGIE



Cops 2170

DREAMCATCHER | 31.01.05 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 90 Die Polizistin Katy ist aufgeregt: Ihr erster Einsatz steht bevor. Sie steuern die junge Aufstrebende durch eine düstere Zukunftswelt, um rundenbasiert gegen Mars-Mutanten und Störenfriede anzutreten. Doch die fummelig Steuerung wird schnell zur Geduldsprobe und die wenigen Missionshinweise lassen den Spieler permanent im Dunkeln tappen. Eine Enttäuschung. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	68	49	-	48

ADVENTURE



CSI: Miami

369 | 11.01.05 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Das Spiel zur TV-Detektivserie bietet fünf mysteriöse Mordfälle, die Sie zusammen mit einem Partner lösen müssen. Mit der Maus fahren Sie den Tatort nach Beweisspuren ab, bringen Gegenstände ins Labor und verhören Zeugen. Die Grafik wirkt mit ihren Standbildern einschläfernd, der Schwierigkeitsgrad könnte herausfordernder sein. Nur für Fans des Serienvorbilds interessant. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
49	80	60	-	65

ADVENTURE



Sentinel: Verborgene Existenzen

DREAMCATCHER | 31.12.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Ihre Schwester wurde entführt. Nur wenn Sie es lebend durch die sagenumwobene Grabkammer Nummer 35 schaffen, wollen die Geiselnehmer das Mädchen freilassen. Klingt aufregend? Ist es aber nicht. Der **Schizm 2**-Nachfolger entpuppt sich als bessere Einschlafhilfe, da spannende Dialoge und knackige Rätsel fehlen. Außerdem nerven die ewigen Fußmärsche. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	74	75	-	53

ADVENTURE

Spongebob Schwammkopf: Der Film

THQ | 30.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Im neuesten Abenteuer des sprechenden Schwamms Spongebob begleiten Sie die gelbe Quasselstrippe und seinen Freund Patrick auf eine Reise nach Muschelstadt, um König Neptuns Krone zurückzuholen und Spongebob den Job als Restaurantmanager der Krossen Krabbe 2 zu beschaffen. Kinderfreundliche Rätsel und Grafik reichen nur für ein nachsichtiges „Schwamm drüber!" (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
57	59	75	-	53

DENKSPIEL

Wer wird Millionär 4

AK TRONIC | 15.01.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 11/03 Selten war die Chance auf einen virtuellen Millionengewinn derart günstig. Bei der preiswerten Neuauflage quizzen Sie sich wie in der beliebten TV-Show in 15 Runden alleine oder gegen bis zu vier Freunde zur Million. Wer bei den über 1.000 Fragen mal nicht weiterweiß, greift auf einen seiner drei Joker zurück. Schade: Publikumsliebling Günther Jauch taucht leider nicht im Spiel auf. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	63	79	70	65

RUNDEN-STRATEGIE

War Chess

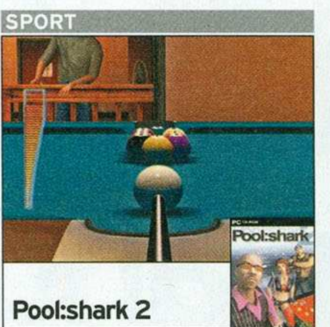
XS GAMES | 03.12.2004 | USK 12 | CA. € 20,-

NEUHEIT Anstelle der klassischen Schachfiguren ringen in **War Chess** zwei Fantasy-Armeen um den Sieg. Optionen und Statistiken fehlen komplett, ferner dürfen Sie nur Weiß spielen. Für Frust sorgen außerdem die unzähligen Programmierfehler. Selbst einfachste Züge wie eine Rochade akzeptiert **War Chess** selten. Manchmal werden Sie sogar von unsichtbaren Spielfiguren schachmatt gesetzt. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	40	72	41	23

Sport

SPORT



Pool:shark 2

F+F PUBLISHING | 30.11.2004 | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 108 Bei **Pool:shark 2** lochen Sie in verrauchten Pubs gegen bierbäuchige Lkw-Fahrer und knapp bekleidete Motorrad-Bräute ein. Neben bekannten Spielmodi wie 8-Ball, 9-Ball oder Trick-Shots sind mit Snowboat Pool oder 10-Pin-Pool ausgefallenere Varianten mit von der Partie. Grafik und Ballphysik gefallen auf Anhieb, was man von den unfair starken PC-Spielern nicht behaupten kann. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	60	68	75	70

FUSSBALLSIMULATION



UEFA Champions League 2004-2005

EA SPORTS | 03.02.2005 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 106 Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs basiert auf Technik und Spielsystem von **FIFA 2005**, wartet aber mit weniger Teams und Spielmodi auf. Höhepunkt und echte Innovation ist der 50 Missionen starke Karriere-Modus, bei dem Sie einen von 239 Clubs zum Champions-League-Sieg führen. Leider ist dieses Ziel bereits nach spätestens zehn Spielstunden erreicht. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
88	88	79	80	80

Scrapland

American McGee erfindet am liebsten Spiele abseits des Normalen. Scrapland ist eine Art Grand Theft Raumschiff und durch und durch seltsam.

In der Zukunft heißt die Erde Scrapland. Roboter haben die Menschen vertrieben und eine neue Stadt errichtet: kilometerlange Türme in der Erdatmosphäre, außen herum ein Straßennetz aus Leuchtspuren, über die Raumschiffe wie Vogelschwärme gleiten. Sie sind D-Tritus, ein Roboter, und Ihr größtes Problem wird sein, sich mit dem Hauptcharakter zu identifizieren. Nicht, weil er eine Maschine ist, sondern weil er redet, als hätte jemand mit dem Vorschlaghammer auf seine Schaltkreise geschlagen.

Das ist im Hinblick auf die gute Story schade: Auf Scrapland gibt es eine Datenbank, in der alle Persönlichkeiten gespeichert sind. Stirbt ein Roboter, entsteht – schwupps – ein Replikat und



GESCANNT Roboteraugen schweben durch die Innenareale, mit ihrem Strahl immer auf der Suche nach Eindringlingen. Wird D-Tritus entdeckt, muss er flüchten.



ANVISIERT Bewegliche Ziele trifft man mit dem Laser nur schwer, deshalb empfiehlt sich der Einsatz von Lenkraketen. Munition lässt sich mit den Extras links aufstocken.

alles ist wieder gut. Doch dann wird der Bischof ermordet und beim Versuch der Wiederbelebung fehlt sein Eintrag – jemand hat „format c:" eingegeben! Ihre Mission: den Hacker aufspüren.

Die Geschichte ist eine Vorlage für Charaktere, die sich an ihre Roboterhaftigkeit, ans ewige Leben gewöhnt haben und plötzlich mit ihrer Sterblichkeit konfrontiert werden. Aber **Scrapland** ignoriert die sich bietenden Möglichkeiten und schickt D-Tritus in ein Abenteuer, das sich höchstens fürs Nachmittagsprogramm im Kinderkanal qualifizieren könnte.

Raumschiffraserei

Scrapland kopiert vieles von **Grand Theft Auto**, nur nicht dessen Qualität. Der Spieler verbringt seine Zeit damit, mit dem Raumschiff durch die Stadt zu fliegen, den nächsten Zielpunkt anzusteuern, ein Innenareal zu betreten und dort dem gelben Pfeil zur Kontaktperson zu folgen. Eine Minikarte links unten zeigt die Beschaffenheit der Wege an, was in den verzwickten und teilweise großen Gebäuden ein Segen ist. Draußen erschwert die Dreidimensionalität die Orientierung: Um von A nach B zu gelangen, fliegen Sie nicht nur nach rechts und links, sondern auch von oben nach unten.

Die Außenareale erfinden mit ihren surrenden Raumschiffen, die an supermodernen Häuserschluchten vorbeiwirbeln, die Zukunftsvision nicht neu. Filme wie **Das fünfte Element** bewegen sich schon lange in diesem Terrain. Aber die Umsetzung des Bekannten ist in **Scrapland** außerordentlich gut gelungen; so gut, dass die Flugsequenzen zum Besten im Spiel gehören. Die linke Maustaste lässt die Laserkanone schießen, mit der rechten zünden Sie die Düsen, was zu einem kurzen Geschwindigkeitsschub führt.

Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto mehr Raumschiffe sind steuerbar. In der Werkstatt eines Verbündeten können Sie eingesammelte Baupläne verarbeiten, neue Antriebssysteme einbauen, bessere Waffen montieren und die Rüstung erneuern. Das kostet Geld. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, empfiehlt sich ein Besuch beim irren Spieler (der heißt wirklich so), um irre Wetten (die heißen wirklich so) anzunehmen. Irre Wetten umfassen Straßenrennen oder Duelle gegen andere Piloten. Sie machen Spaß – etwa eine halbe Stunde lang, dann wiederholt sich alles. Die zusammengebauten Flitzer importieren Sie auf Wunsch in den Mehrspieler-Modus, wo Sie nach Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Regeln gegen menschliche Kontrahenten antreten.

Sprachfehler

Wenn Sie sich einer Figur nähern, startet auf Knopfdruck der Dialog. Dann wären Sie wieder beim Kinderkanal. D-Tritus beginnt jede Unterhaltung mit einem „Hallo", das er krächzt wie ein 80-jähriger Kettenraucher. Warum wurde die Begrüßung nicht noch einmal aufgenommen, damit sie vernünftig klingt? Ein spannendes Geheimnis. Dann streiten sich Sprecher über

Was Spaß macht – und was nicht

Scrapland teilt sich in zwei Spielabschnitte auf: Einmal düsen Sie mit dem Raumschiff durch die Stadt, dann erkunden Sie als Roboter Innenräume.



Spannend: Mit dem Raumschiff durch Außenareale

- + Je weiter man im Spiel fortschreitet, desto besser wird das Raumschiff.
- + Grafik und Atmosphäre der futuristischen Roboterstadt sind gelungen.
- – Die Aufträge (Wettrennen, von A nach B fliegen) wiederholen sich ständig.
- – In dem Farbenwirrwarr lassen sich andere Schiffe schlecht ausmachen.



Langweilig: Zu Fuß durch Innenareale

- + 15 Robotertypen bringen halbwegs Abwechslung in die Missionen.
- + Die Optik der Innenareale ist teilweise sehr fantasievoll ausgefallen.
- – Ein Großteil der Missionen umfasst das langweilige Laufen von Wegpunkt zu Wegpunkt.
- – Miese Dialoge, einschläferndes Tempo



VERKLEIDUNG D-Tritus hat sich in den Bürgermeisterroboter verwandelt und kommt deshalb nur langsam voran. Dafür löst er im Rathaus keinen Alarm aus.



POKERFACE Der Polizeichef schummelt beim Pokerspiel. Ihre Aufgabe ist es, das Spiel zu beobachten und im richtigen Moment die Beweisfotos zu schießen.



PULVERISIERT Wird der Alarm ausgelöst, so kommt es zum Gefecht: Laserschüsse zischen durch die Räume. Getroffene Roboter lösen sich harmlos auf.



RUNDFLUG Die Außenlevels wurden mit einem guten Auge für eine futuristische Umgebung erstellt. Sie zu erkunden, gehört zu den positiven Aspekten von Scrapland.

Betonungen: Der eine spricht den Namen Ficus englisch aus, der andere deutsch. Ein dramaturgisches Mittel scheint zu sein, dass Punkte überlesen werden, also ohne Unterlass gesprochen wird – und das in einer gelangweilten, nicht aber monotonen Stimme, wie sie für Roboter vorstellbar gewesen wäre.

Es gibt aber noch mehr Seltsamkeiten: An jeder Ecke des Spiels steht ein Charakter, mit dem man reden kann, doch beinahe alle sagen dasselbe – und zwar exakt dasselbe. Ein Rätsel ist auch, warum man stets perfekt verständliche Funksprüche bekommt, die besagen, dass man bitte zum nächsten Kommunikator fliegen soll, um den Absender des Funkspruchs zu kontaktieren. Das ist, als würden Sie jemanden übers Festnetz anrufen und ankündigen, gleich auf dem Handy anzurufen.

Verwandlungskünstler

D-Tritus verfügt über Fähigkeiten, um die ihn jeder Schauspieler beneiden würde: Er verwandelt sich in 15 Roboter, indem er sich in die große Datenbank hackt. Dann nimmt er beispielsweise die Form des Bürgermeisters an, einer polierten Blechbüchse, die gemächlich durch die Gänge rollt. Oder die von Betty, einer rosa Sekretärin mit ausgeprägten Hüften. Jeder Roboter beherrscht eine Fähigkeit, die Ihnen beim Kämpfen hilft: Der Bürgermeister schwingt, mit den Zangenarmen gestikulierend, politische Reden und versetzt seine Verfolger damit in tiefen Schlaf. Betty rammt ihre Hand wie eine Superheldin in den Boden, während die Perspektive um sie herumkreist: Energiewellen entstehen, die alle Maschinen im Umkreis pulverisieren.

Das hört sich nach Action an, aber **Scrapland** ist – zumindest in den Innenräumen wie dem Rathaus, der Polizeistation oder dem Tempel – ein gemächliches Spiel. Man muss kaum mehr machen als dem gelben Pfeil zu folgen, um die Zielperson zu erreichen. Weil es patrouillierende Polizisten nicht gerne sehen, wenn jemand die Identität eines anderen Roboters annimmt, kommt es ständig zu Verfolgungsjagden, die ein Ende nehmen, sobald Sie außer Reichweite gelangen. Hüpfeinlagen gibt es nicht, Schusswechsel sind selten. Wenn Sie geschnappt werden, landen Sie im Gefängnis, wo Sie ein Miniroboter begrüßt. Auch dessen Form können Sie annehmen und als winzige Maschine kommen Sie problemlos durch die engsten Lüftungsschächte. Für jedes Problem gibt es die richtige Verwandlung, nur für eines nicht: das der rasch aufkommenden Langeweile. (tw)



BLENDATTACKE Wenn die blauen Blitze auf die gegnerischen Roboter treffen, reiben sich diese für wenige Sekunden die Sensoren. D-Tritus gewinnt dadurch Zeit.



EXPLODIERENDE SCHALTKREISE Die Schusswechsel werden mit üppigen Spezialeffekten inszeniert, doch die Action bleibt trotzdem auf der Strecke.

IM WETTBEWERB

BEYOND GOOD AND EVIL TEST IN PCG 02/04	GRAND THEFT AUTO VICE CITY TEST IN PCG 07/03	SCRAPLAND TEST IN PCG 03/05
TECHNIK		
GUT (85%)	**GUT** (80%)	**GUT** (80%)
+ Abwechslungsreich gestaltete Levels + Fantasievolle und kunterbunte Grafik + Gut eingesetzte Grafikeffekte wie Unschärfe − Bild nur im 16:9-Format − Manche Texturen sind farbarm	+ Sehr detaillierte Spielwelt + Sieben-Stunden-Soundtrack in CD-Qualität − Wenig aufwendige Grafikeffekte − Teilweise detailarme Texturen − Geringe Objektqualität	+ Zeitgemäße Comic-Grafik + Dezent eingesetzte Grafikeffekte (Schatten) + Detaillierte Animationen − Gelegentlich undeutliche Texturen − Sprachausgabe manchmal zu leise
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (93%)	**BEFRIEDIGEND** (72%)
+ Gelungene deutsche Synchronisation + Stimmungsvolle Musikkulisse + Charaktere wie im Märchen − Musik nur in bestimmten Passagen − Teilweise kindlich wirkende Figuren	+ Spannende Schauplätze in riesiger Stadt + Professionelle, aber engl. Sprachausgabe + Lebensechter Tag- und Nachtzyklus + Etliche KI-Figuren führen ihr eigenes Leben. + Songs der 80er als Musikuntermalung	+ Hübsch designte Zukunftsstadt + Schön abgedrehte Roboterkreationen + Gute Story-Ansätze − Mangelhafte deutsche Sprachausgabe − Doofe Dialoge
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (90%)	**AUSREICHEND** (68%)
+ Präzise und intuitive Steuerung + Problemlos mit Maus und Tastatur steuerbar + Humorvolle Dialoge und spannende Story − Mitunter hakelige Kamerasteuerung − Geringe Spieldauer von nur zwölf Stunden	+ Extrem abwechslungsreiches Missionsdesign + Etliche Bonusmissionen (Highscore-Jagd!) + Mitreißende Zwischensequenzen + Aufträge auf verschiedene Arten erfüllbar − Einige Speicherpunkte sind ungünstig gesetzt.	+ Spannende Raumschiffschlachten + 15 unterschiedliche Charakterfertigkeiten + Sie können Ihr Raumschiff selbst ausrüsten. − Aufträge in Innenarealen fast immer gleich − Seichte Charaktere trotz vieler Dialoge
MULTIPLAYER		
- (-%)	- (-%)	**AUSREICHEND** (69%)
		+ Abwechslungsreiche Karten + Einzelspieler-Raumschiff verwendbar − Keine Roboter-, nur Raumschiffkämpfe
SPIELSPASS		
GUT (87%)	**SEHR GUT** (91%)	**AUSREICHEND** (69%)

MOTIVATIONSKURVEN

Beyond Good and Evil	GTA Vice City	Scrapland
Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 6 STD. / 12 STD. / 18 STD. / 24 STD.

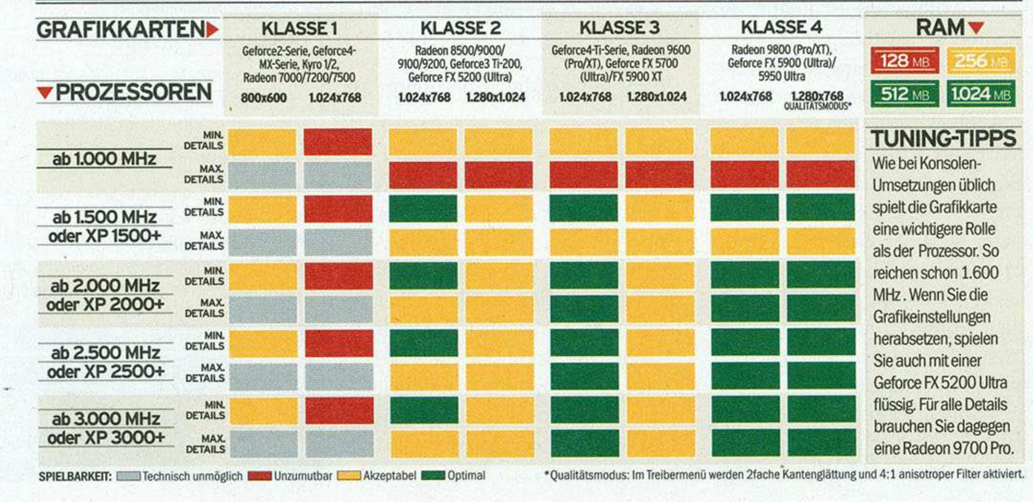
1 Man läuft herum, es wird geredet – das hat Tutorial-Charakter, denn viel geschieht nicht. Sofort enttäuscht die mangelhafte deutsche Sprachausgabe.

2 Man läuft immer noch herum und führt merkwürdige Gespräche. Wenigstens entfaltet sich eine halbwegs interessante Story, die zum Weiterspielen animiert.

3 Die Verfolgungsjagden und Schlachten mit dem Raumschiff machen am meisten Spaß, vor allem, weil man das Schiff später selbst ausrüsten kann.

4 Man wünscht sich mehr Roboterfähigkeiten und mehr Abwechslung in den Innenarealen. Scrapland bleibt bis zum Ende hin mäßig spannend.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS
Wie bei Konsolen-Umsetzungen üblich spielt die Grafikkarte eine wichtigere Rolle als der Prozessor. So reichen schon 1.600 MHz. Wenn Sie die Grafikeinstellungen herabsetzen, spielen Sie auch mit einer Geforce FX 5200 Ultra flüssig. Für alle Details brauchen Sie dagegen eine Radeon 9700 Pro.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SCRAPLAND

CA. € 40,-
2. FEBRUAR 2005

THOMAS WEISS



„Scrapland ist gar nicht so schlecht, sondern nur fürchterlich langweilig."

Am Anfang hatte ich Hoffnung, dass das Herumgelaufe in den Innenlevels einem Tutorial gleichkommt: den Spieler langsam mit der Steuerung vertraut machen, dann die Action einträpfeln. Aber die einzigen Szenen, die das Prädikat „spannend" verdienen, spielen sich außerhalb ab. Mit dem getunten Raumschiff über den Luft-Highway flitzen, scharf um Kurven biegen, während die Laserkanonen heiß laufen – das ist cool. Zumindest für zwei, drei Stunden, dann wiederholt sich alles: Wettrennen, Duell, Attentat. **Scrapland** ist kein schlechtes Spiel, aber es fehlt ihm an Spannung und Abwechslung.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Der Spaßpegel schwankt stark: Außen- und Innenlevels stehen im Kontrast."

Scrapland macht nichts völlig schlecht, aber eben auch nichts hundertprozentig gut. Überall gibt's was zu meckern, am wenigsten aber bei den Raumschiffflügen: Die Verfolgungsjagden sind wahre Pulsbeschleuniger. Anders die Innenareale: Es gibt Spannenderes, als ständig einem gelben Pfeil zu folgen. Wie man abwechslungsreiche Missionen baut, macht doch Rockstar mit der **GTA**-Serie vor. Hier wurde, genau wie bei der Story, die langweilige Sprecher in langweiligen Dialogen vortragen, Potenzial achtlos verschenkt. Ich bin von Querdesigner American McGee nach dem wundervollen Klassiker **Alice** Besseres gewöhnt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mercury Steam Entertainment
Studionote: –
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Bunte, liebevolle Comic-Grafik
+ Rasante Raumschiffschlachten
+ Riesige, frei befliegbare Außenareale
− Missionen ähneln sich alle stark
− Schlechte Sprecher für schlechte Dialoge

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	Grafik	Gut (80)
	Sound	Ausreichend (61)
	Steuerung	Befriedigend (74)
	Mehrspieler	Ausreichend (69)



LAGERFEUER DER ANDEREN ART Als Polizistin Katy eine Granate ins Versteck der Banditen wirft, reagiert niemand – das spricht nicht für die KI.



HERAUSGEZOOMT So schaut das Polizeihauptquartier in der am weitesten entfernten Kameraperspektive aus.



GAS GEBEN Herumstehende Fahrzeuge lassen sich zur schnelleren Fortbewegung benutzen.

Cops 2170

Jagged Alliance und Silent Storm machen vor, wie Rundenstrategie funktioniert. Cops 2170 hätte kopieren sollen.

Die Polizistin Katy steht am Fenster und schaut hinaus ins Jahr 2170: Leuchtende Wolkenkratzer recken sich in den Nachthimmel, drin wohnen die Reichen in Appartements. Auf den Straßen darunter hausen die Armen in stillgelegten Fabriken und wärmen sich die Hände an brennenden Mülltonnen. Weil Reiche reich bleiben und Arme arm, entstehen ständig Streitereien, die zu schlichten Katys – also Ihre – Aufgabe ist.

Jeder fängt klein an

Zuerst klicken Sie Katy durchs Polizeihauptquartier, holen sich vom Vorgesetzten einen Auftrag ab und füllen das Inventar mit Pistolen, Munition, Medikits und Handgranaten. Abhängig von Ihrem Rang ist, welche Waffe Sie führen dürfen: Als niedriger Sergeant schießen Sie mit einer Knarre, die Gauner in schallendes Gelächter ausbrechen lässt. Nach einigen Beförderungen haben Sie größere Kaliber freigespielt.

Großstadtlabyrinth

Der Gang durchs Hauptquartier ist kein leichter: Um Türen zu öffnen, müssen Sie die Perspektive drehen und den Maus-Cursor in Millimeterarbeit auf Pixelhaufen schieben. Entsprechend groß die Verwirrung, als sich der Einsatzort der ersten Mission vor Ihnen ausbreitet: Ein riesiger Wirrwarr aus Räumen, Treppen, Straßen und Türen. Minikarte? Gibt es nicht. Die Abwesenheit einer genauen Zielbeschreibung erschwert die Entscheidung, in welche Richtung Sie Ihren bis zu acht Köpfe umfassenden Trupp zuerst bewegen sollen. Also laufen Sie auf gut Glück los, bis bewaffnete Punks ins Blickfeld rücken. Dann schaltet **Cops 2170** in den Runden-Modus. Ab jetzt kosten alle Aktionen Punkte, etwa: ducken, Granate werfen, schießen. Sind die Punkte aufgebraucht, schließen Sie Ihren Zug ab und schauen dem Gegner beim Reagieren zu. Weil sich immerzu die Kameraperspektive dreht, als ob sie ständig zeigen wollte, dass alles in 3D ist, weiß man am Ende nur noch bruchstückhaft bis gar nicht mehr, was auf dem Bildschirm geschieht.

Chaotisches Missionsdesign

Quer über die Karten verteilt stehen Figuren, die Nebenmissionen erteilen, deren Abschluss Erfahrungspunkte bringt: Der eine will, dass Sie einen Scharfschützen ausschalten, ein anderer verlangt die Rettung einer Entführten. Aber eigentlich lautet der Auftrag immer, die Charaktere in mühsamer Kleinarbeit durch verworrene Areale zu fädeln – und dabei den Verstand zu behalten. (tw)



COPS 2170
CA. € 30,-
31. JANUAR 2005

THOMAS WEISS



„Hätte nie geglaubt, dass ich je nach einem Tutorial fragen würde."

Hilfe! Ich würde ja wirklich gerne die Welt retten, wenn ich nur wüsste, was zu tun ist. Aber das fehlende Tutorial lässt mich komplett mit der schlechten Steuerung und dem riesigen Missionsirrgarten allein. Als Spieleredakteur muss ich zugeben: Ich saß ratlos vor **Cops 2170**. Dabei hätte so ein schönes Spiel daraus werden können: Die Erfahrungspunkte, die sich auf Fähigkeiten verteilen lassen, haben Potenzial. Die Story, die von Korruption in einem düsteren Zukunftsszenario handelt, auch. Doch solche Elemente liegen brach im Designsumpf.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Tatütata, hier kommt die Spielspaßpolizei mit einem Haftbefehl für Cops 2170."

Ich kann **Cops 2170** genauso wenig ernst nehmen wie viele der Reality-Polizeishows, die im Fernsehen zur Volksverdummung beitragen: Wieso explodiert ein gepanzerter Polizeiwagen nach drei Schüssen aus einer Pistole? Wieso kann eine Figur einen zwei Meter breiten Durchgang blockieren? Und wer hat sich dieses Interface ausgedacht, das von Icons übersäht ist, die so klein sind, dass dem Spiel eine Lupe beiliegen sollte? Entschuldigung, Programmierer von Mist Land, aber hier muss ich mir einen bösen Witz über euren Firmennamen verkneifen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mist Land
Studionote: -
Publisher: Dreamcatcher
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Ordentliche, englische Sprachausgabe
- Umständliche Steuerung
- Verwirrende, zu große Missionsschauplätze
- Nervige Kamerafahrten stören die Übersicht
- Detailfehler (Vehikel, die sofort explodieren)

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
48	Grafik	Ausreichend (61)
	Sound	Ausreichend (68)
	Steuerung	Mangelhaft (49)
	Mehrspieler	- (-)



HANDELSPOSTEN Beim Achten Haus, einer Art intergalaktischer Handels- und Aufpassergilde, kauft man seltene Waren.



ANSICHTSSACHE Auf der Imperiumskarte hat man einen besseren Blick auf eigene Kolonien und feindliche Truppenbewegungen.

Time of Defiance

Sie sind 24 Stunden am Tag online? Dann ist Time of Defiance vielleicht genau das richtige Strategiespiel für Sie ...

Warcraft 3, C&C Generäle – kaum ein wichtiges Echtzeit-Strategiespiel, das nicht internettauglich ist. Im Unterschied zum Turnier- und Liga-Charakter der genannten Publikumslieblinge ist **Time of Defiance** ein Spiel, das auch weiterläuft, wenn man offline ist. Gegen Hunderte von Mitspielern versucht man die Herrschaft über den riesigen Kontinent Nespanona an sich zu reißen, der aus zigtausenden teils winziger schwebender Inseln besteht. Ihre Aufgabe: möglichst viel davon zu kontrollieren. Der Clou: Wenn Sie intensiv spielen, haben Sie auch bessere Chancen auf Erfolg, wohingegen Sie Ihre Kolonien ebenso leicht wieder verlieren, wenn Sie sich nicht regelmäßig ins Spiel begeben. Damit niemand überfordert ist, bleibt das Spielgeschehen recht simpel. Man errichtet diverse Basisgebäude, baut Rohstoffe ab und konstruiert eine Flotte. Mit Letzterer lassen sich die Grenzen verteidigen oder gegebenenfalls erweitern, indem Sie den Gegnern Atolle abjagen – leider mit weniger Kontrolle über das Geschehen als in **Homeworld** oder **Nexus**. Technisch gibt sich **Time of Defiance** (das im Übrigen auch im Fenstermodus läuft) unspektakulär: Grobe Texturen auf polygonarmen Modellen und kaum Spezialeffekte sind nicht gerade umwerfend, jedoch erfüllt die Grafik ihren Zweck. Bedenklich: die komplizierte Steuerung und der komplette Verzicht auf ein erklärendes Tutorial; etwas Einarbeitungszeit fällt also auf jeden Fall an. Erst dann kann man die teils wochenlangen Spielrunden richtig genießen; nicht ohne Grund sind die Gebühren für die ersten drei Monate im Kaufpreis enthalten, danach wird eine monatliche Gebühr von 7,50 € fällig. (cs)

So baut man in Time of Defiance eine typische Insel-Basis auf

Auf der Inseljagd führt nicht nur eine schlagkräftige Flotte, sondern auch gutes Management zum Sieg.



Gebäude und Einheiten erklärt

Zu Beginn einer Basis besiedelt man eine Insel mit dem langsamen Kolonieshuttle (1). Dieser wird vor Abflug mit Rohstoffen beladen, die zum Bau weiterer Gebäude benötigt werden. Im neu entstandenen Hauptquartier baut man nun eine Rohstoffmine (2) und einige Silos. Materialien wie Wasser, Metall und Steine werden dort zunächst eingelagert. In der wichtigen Fahrzeugwerft (3) konstruiert man nicht nur Kampfeinheiten wie Schlachtschiffe, sondern beispielsweise auch Scouts, die zum Erkunden neuer Regionen genutzt werden. Transporter bringen Waren und Handelsgüter von einer Insel zur nächsten und können außerdem das Sternentor zum Achten Haus, einem wichtigen Handelsposten, öffnen. Auch mit solchen Kommunikationstürmen (4) lassen sich Rohstoffe zwischen den Inseln bequem verschieben.



TIME OF DEFIANCE
CA. € 35,-
25.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Nicht gerade ein Arena Wars, aber trotzdem ein mutiger Versuch."

Lassen Sie es sich gesagt sein: Wer in **Time of Defiance** „professionell" einsteigen will, braucht sehr viel Zeit – wie üblich bei Online-Spielen. Die Sogwirkung einiger knackiger **Warcraft**-Online-Matches erreicht **Time of Defiance** freilich nicht, doch im Gegensatz zu all den „stressigen" Ablegern vom Schlage eines **C&C Generäle** zieht dieses Spiel gerade seinen Reiz aus dem langsamen Spieltempo – trotz wenig erbaulicher Grafik. Wirklich enttäuscht bin ich allerdings von der fummeligen Steuerung und den dünnen Sound-Effekten.

THOMAS WEISS



„Eigenwillig, aber gar nicht übel: ToD kann man prima nebenher laufen lassen."

Ganz schön mutig, was Nicely Crafted Entertainment hier abliefert. Schließlich trifft das ungewohnte Konzept der „pausenlosen Echtzeit-Strategie" nicht gerade den Geschmack von **C&C Generäle**-Spielern. Das liegt wohl daran, dass es nicht unbedingt fair erscheint, wenn ein Spieler um vier Uhr morgens die Basis seines Gegners plättet, während dieser noch friedlich im Bett liegt. Dies und der schwachen Präsentation zum Trotz: Mir gefällt's! **Time of Defiance** kann bei mir prima im Hintergrund laufen, ohne dass ich ständig im Spiel sein muss.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nicely Crafted Entertainment
Studionote: -
Publisher: Vitrex
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/Hunderte
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 64 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Innovative Spielidee
- + Große Spielfläche und lange Partien
- − Schwache Grafik und schlechter Sound
- − Fummelige Bedienung
- − Nur wenige Spieler auf den Servern

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
71	Grafik	ausreichend (67)
	Sound	ungenügend (21)
	Steuerung	ausreichend (64)
	Einzelspieler	- (-)



Emergency 3

Kein Feuer zu heiß, keine Bombe zu explosiv: Als Einsatzleiter von Feuerwehr, Polizei und Rettungskräften entschärfen Sie 20 brandgefährliche Katastrophen.

Nur einen kurzen Moment wendet der Fahrer seinen Blick von der Straße, um auf die Karte zu schauen: „Welche Abfahrt müssen wir nehmen?" Da passiert es: Mit ungebremster Wucht rast der Bus in ein deutlich langsameres Auto. Das tonnenschwere Gefährt kommt ins Schleudern, prallt gegen weitere Kleinwagen, die keine Chance zum Ausweichen haben, und stürzt schließlich krachend über die Leitplanke. Ein Feuer bricht aus, Menschenleben sind in Gefahr – jetzt sind Sie am Zug. Als Einsatzleiter hat der Spieler umfassende Kompetenzen, will heißen: Sie kümmern sich um alles. Nach einem kurzen Überblick über die Ziele zu Missionsbeginn schicken Sie in Echtzeitstrategie-Manier Einheiten von Polizei, Feuerwehr und Technischem Hilfswerk ins Einsatzgebiet. Tanklöschfahrzeuge bekämpfen größere Brände, Rettungstransporter bieten Platz für Verletzte und Mannschaftswagen der Polizei dienen zum Abtransport von Festgenommenen. Insgesamt stehen 40 verschiedene Einheiten zur Verfügung.

Navigationsbedarf

Vom Nachschubpunkt, der sich immer am Rand der Karte befindet, dirigieren Sie die Retter per Maus zum Ort des Geschehens – und stoßen schon auf die erste Hürde. Die KI-Fahrer navigieren etwa so unpräzise wie betrunkene Büffel durch die Straßen; gerade wenn mehrere Fahrzeuge dicht beieinander fahren, kommt es häufig zu Staus. Statt Brände zu löschen und Verletzte zu bergen, sind Sie zu Beginn der Missionen regelmäßig damit beschäftigt, Einsatzkräfte manuell zum gewünschten Ziel zu lotsen. Noch mehr Frustpotenzial liegt in der völligen Unselbstständigkeit Ihrer Leute: Wenn Sie aus Versehen einen Notarzt zu nah am Feuer platzieren, wird er nicht etwa flüchten, sondern seelenruhig warten, bis er schließlich in Ohnmacht fällt. Sogar um einen winzigen Busch zu löschen, müssen Feuerwehrleute erst manuell zu einem Rüstwagen beordert, mit einem Feuerlöscher ausgestattet und danach wieder von Hand zum Feuer geschickt werden. Sondereinsatzkommandos der Polizei sind nicht ständig mit Blendgranaten ausgestattet, sondern müssen zunächst welche aus einem Schützenpanzer holen. Speziell in späteren Missionen, wenn gleichzeitig mehrere Brandherde

So spielt sich Emergency 3

Feuerwehr, THW, Polizei und Rettungskräfte arbeiten Hand in Hand. So funktioniert ein typischer Einsatz.



Einheiten anfordern Zu Beginn jeder Mission fordern Sie Einheiten aus der Basis an. Die Fahrzeuge werden sogar manuell mit Feuerwehrleuten, Sanitätern und anderen Rettern besetzt. Während der Einsätze darf jederzeit Verstärkung gerufen werden. Sammelbestellungen von mehreren Vehikeln sind nicht möglich.

Löschen & Retten In unserem Beispielszenario ist ein Fahrer nach einem Unfall in seinem Auto eingeschlossen. Mit Löschern ausgestattete Feuerwehrleute verhindern einen Brand; ein Kollege mit Zange öffnet die verklemmte Tür. Notarzt und Sanitäter kümmern sich derweil um einen verletzten Bauarbeiter.





Abtransport Der erste Verletzte ist bereits auf dem Weg ins Krankenhaus. Die Sanitäter kümmern sich nun um den inzwischen befreiten Fahrer. Sind die beiden Personen abtransportiert, rückt ein Bergungswagen der Feuerwehr an, um das zerstörte Unfallauto zu bergen – damit ist die erste Mission bravourös gemeistert.



INNENANSICHT Sobald einer Ihrer Leute ein Gebäude betritt, wird das Dach ausgeblendet und der Blick auf verletzte oder eingeschlossene Personen wird frei.



FLAMMENMEER Gegen derartige Flammen können Feuerwehrleute mit ihren einfachen Löschern wenig ausrichten. An Hydranten angeschlossene Schläuche sind effektiver.

kontrolliert, Verbrecher verfolgt und Verletzte versorgt werden müssen, wird's hektisch, zumal man im Pause-Modus keine Befehle erteilen darf.

Lawinen, Brände, Bomben

Immerhin ist die Fahrzeug- und Einheitenvielfalt anders als in **Fire Department 2** nicht überwiegend Dekoration, sondern macht sich tatsächlich in vielen Einsätzen bezahlt – ein großes Lob an die Missionsdesigner, die sehr ausgewogene, abwechslungsreiche und überwiegend angenehm herausfordernde Aufträge kreiert haben. Einmal stört man mit Streifenwagen ein illegales Straßenrennen; bei der anschließenden Flucht überschlägt sich eines der Autos und setzt einen Wohnblock in Brand. Bei einem Verkehrsunfall fällt plötzlich auf, dass mehr Bremsspuren auf der Straße zu sehen sind, als Autowracks geborgen wurden; die neuen Rettungstaucher lokalisieren den Wagen am Grund des nahe gelegenen Flusses. Kurz bevor ein verlassenes Hochhaus aufgrund einer technischen Panne früher als geplant in die Luft fliegt, evakuieren Polizisten alle Zivilisten aus dem Einsturzgebiet. Nach einer Lawine in einem Skigebiet durchforsten Rettungshundestaffeln die Schneemassen, während Bergekräne Verletzte von schweren Trümmerstücken befreien. Den Abschluss der Kampagne bildet ein verheerender Bombenanschlag mitten in der Stadt. Schade, dass die Fähigkeiten der Einheiten im knappen Tutorial nur unzureichend erklärt werden. Man erfährt nicht, dass nur Ingenieure Warntafeln auf der Autobahn bedienen können oder dass gewöhnliche Polizisten keine Waffe besitzen, bewaffneten Flüchtlingen also schutzlos gegenüberstehen. Selbst grundlegende Informationen, etwa dass Feuerwehrleute im Rüstwagen mit einem Schlauch ausgestattet werden können, um diesen direkt an einen Hydranten anzustöpseln, gehen weder aus dem Handbuch noch aus dem Tutorial hervor.

Der ultimative Kick

Die größte Herausforderung wartet nach der eigentlichen Kampagne im „freien Spiel". Sie erledigen nicht mehr einzelne Einsätze, sondern wachen über eine komplette Stadt mit zufälligen Ereignissen. Von einer zentralen Basis aus jagen Polizisten Dieben nach, werden Ertrinkende per Taucherteam gerettet und Brände gelöscht. Je besser Sie die Lage im Griff haben, desto mehr Punkte gibt es. Den High-Score dürfen Sie anschließend online präsentieren. (js)



EMERGENCY 3
CA. € 40,-
21. JANUAR 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Komfortabel wie ein Auto ohne Servolenkung – und trotzdem langfristig motivierend."

Für mich ist **Emergency 3** klar besser als der direkte Konkurrent **Fire Department 2**. Die größere Anzahl an verschiedenen Einheiten und Einsatzgebieten (neben Brandbekämpfung unter anderem Bergung und Geiselbefreiung) hebt die Langzeitmotivation spürbar. Gefreut hätte ich mich dennoch über mehr Komfortverbesserungen im Vergleich zum Vorgänger. Noch immer plagen Sie unterirdische Irrfahrten und -läufe Ihrer Mannen und Sie werden mit unnötig vielen Routine- und Klickarbeiten aufgehalten. Wer so wie ich damit leben kann und schon den Vorgänger mochte, darf bei **Emergency 3** wieder zugreifen.

PETRA FRÖHLICH



„Vorsicht, Hektik! Große Einsätze zu koordinieren, erfordert Umsicht und Präzision."

Puh – **Emergency 3** hält mich ganz schön auf Trab. Schwer verletzte Passanten krümmen sich wimmernd am Boden, während ich in mühsamer Mausklick-Kleinarbeit meine Krankenwagen aus der Blockade durch einige Feuerwehrwagen befreie; gleichzeitig nimmt ein Gangster mein Sondereinsatzkommando aufs Korn, das tatenlos in der Gegend steht, bis ich den Befehl zum Zurückschießen gebe. Dass ich trotzdem mehrere Abende mit **Emergency 3** verbracht habe, ist vor allem den toll aufgebauten Missionen und dem knackigen „freien Spiel" zu verdanken. Für Folge 4 müssen Steuerung und Einstieg ganz oben auf der Liste stehen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sixteen Tons Entertainment
Studionote: Befriedigend
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

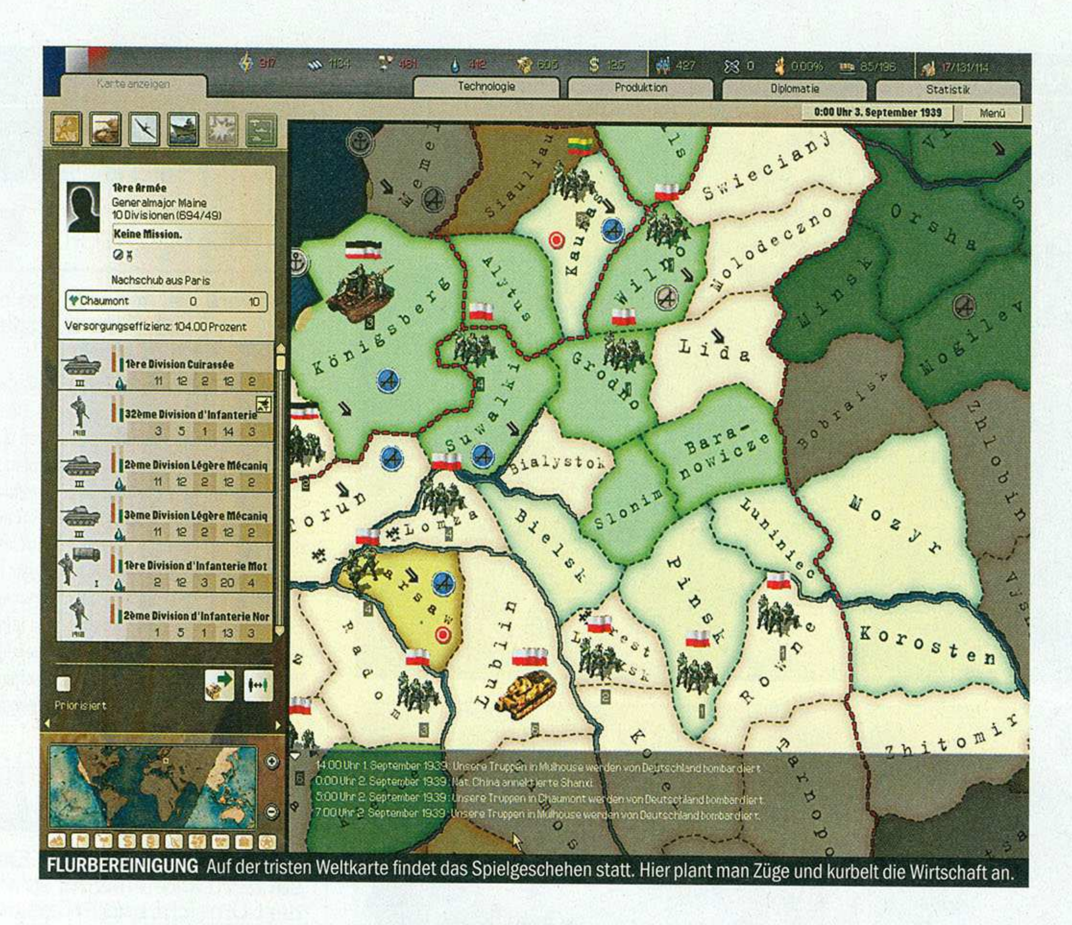
Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Freies Spiel zusätzlich zur Kampagne
- \+ Große Einheitenvielfalt
- − Mangelhafte künstliche Intelligenz
- − Kein Mehrspieler-Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



FLURBEREINIGUNG Auf der tristen Weltkarte findet das Spielgeschehen statt. Hier plant man Züge und kurbelt die Wirtschaft an.

Hearts of Iron 2

Neben diplomatischem Geschick und taktischer Finesse erfordert das Strategie-Monster vor allem eines: Engelsgeduld.

So langsam könnte man meinen, Paradox Entertainment transferiert das Strategie-Know-how auch technisch ins 21. Jahrhundert. Doch weit gefehlt: **Hearts of Iron 2** ist eine weitere Auflage eines Strategiespiel-Systems, das bereits in **Europa Universalis 2** und jüngst **Crusader Kings** eine Nische treuer Fans bediente. Aus dieser Nische auszubrechen, das wird wohl auch **Hearts of Iron 2** nicht schaffen, selbst wenn es wie bereits sein Vorgänger dem großen Vorbild **Civilization** nacheifert. Hauptgrund: Das Spiel ist schlichtweg zu komplex und übermäßig kompliziert.

Fade Geschichtsstunde

In mehreren historischen Kampagnen lässt sich der gesamte Zweite Weltkrieg nachstellen. Der Verlauf ist nicht vorgegeben, der Spieler kann eine von rund 70 Nationen zum Sieg führen – ja, auch Deutschland. Dabei ist die Fülle an Möglichkeiten schlicht erdrückend, von komplexer Diplomatie über genau geplante Luftangriffe bis hin zu akribisch verzweigten Forschungsbäumen ist alles an Bord, was sich Taktik-Fans nur wünschen können. Sie hantieren mit Panzern, Fallschirmjägern, Flugzeugträgern, Fliegerstaffeln, Versorgungseinheiten. Im Gegensatz zu Rundenstrategie-Klassikern wie **Panzer General** läuft das Spiel komplett in Echtzeit ab, lässt sich aber auf Wunsch pausieren. Leider ist die Bedienbarkeit gerade wegen der enormen Spieltiefe immer noch eine Katastrophe. Verschachtelte Menüs sowie nichtssagende Symbole erfordern viel Einarbeitung und nehmen willigen Einsteigern jede Motivation. Zahlreiche Tutorials und ein eng bedrucktes Handbuch sollen den stundenlangen, wenn nicht tagelangen Einstieg erleichtern, verwirren aber auch hier wieder durch ungenaue Beschreibungen und viel zu wenig Hilfestellungen. Wenn man die gröbsten Startschwierigkeiten hinter sich gebracht hat, darf man sich dafür aber in eine der reichhaltigsten Taktik-Spielwiesen stürzen, die es zur Zeit gibt.

Grafik zum Wegschauen

Wer sich auf Echtzeitgefechte à la **Codename: Panzers** freut, kneift besser schon vor dem Spielstart die Augen zu: **Hearts of Iron 2** spielt sich nicht nur wie eine Mischung aus **Risiko** und **Civilization**, sondern sieht auch genauso bieder aus. Eine schnöde Weltkarte und zahllose Statistik-Bildschirme sind alles, was der Spieler optisch geboten bekommt. Das erfüllt zwar seinen Zweck, ist aber eben auch ausgesprochen hässlich. (dg)



HEARTS OF IRON 2
CA. € 45,-
28.01.2005

BENJAMIN BEZOLD


„Übermäßig komplex und staubtrocken: nur für Fans von dicken Handbüchern."

Der Schock sitzt immer noch tief: Da will ich gemütlich ein Computerspiel spielen – und muss mich erst durch ein kleinbedrucktes, 100 Seiten starkes Handbuch ackern. Im trügerischen Glauben, alles kapiert zu haben, starte ich kampfeslustig das Spiel – und stelle fest, dass ich keine Ahnung habe, was ich tun soll. Noch erschlagen von der Komplexität muss ich erkennen, dass sich seit der zahlreichen Vorgänger bei **Hearts of Iron 2** auch optisch rein gar nichts getan hat. Muss ein Taktikspiel heutzutage derart bieder sein? Ich glaube nicht.

DIRK GOODING


„Frustresistente Taktik-Profis greifen zu. Alle anderen besser nicht."

Grafik und Sound sind furchtbar, und die Steuerung schafft es nicht, der zahllosen Spielinhalte Herr zu werden. Zudem kommt beim Taktieren kein bisschen Atmosphäre auf – jeder Krankenhaus-Flur ist weniger steril. Auf der anderen Seite will ich aber auch mal eine Lanze für **Hearts of Iron 2** brechen: Das Spiel bietet für Freunde der Vorgänger wirklich viel fürs Geld. Die Einarbeitungszeit ist jedoch lang, Erfolgsmomente kommen anfangs praktisch nicht auf. Kein Vergleich etwa zu einem **Rome: Total War**, das neben Spieltiefe auch so was wie Grafik aufweist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Paradox Interactive AB
Studionote: -
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/32/32
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 450 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1

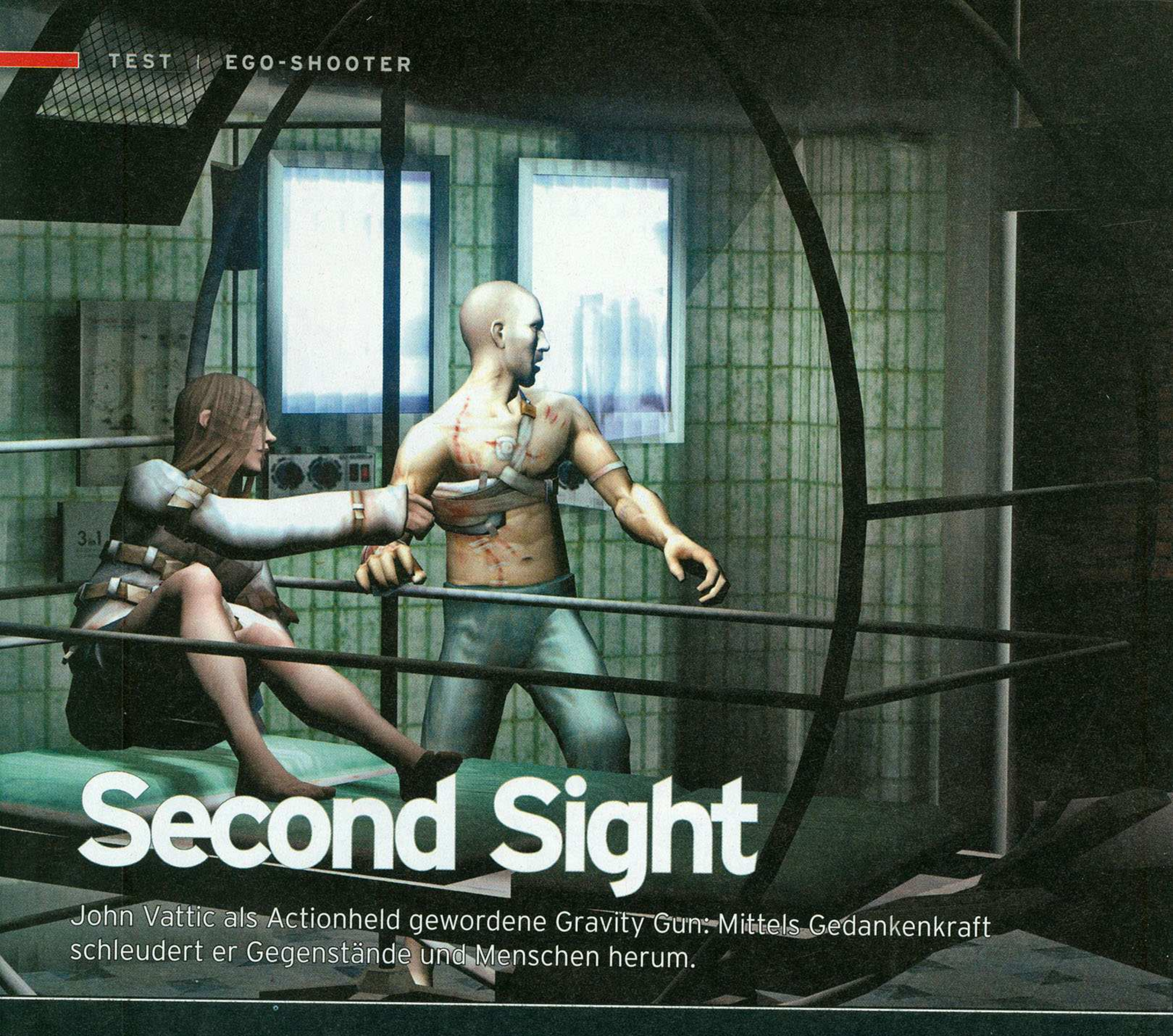
PRO UND CONTRA

- + Auf Profi-Spieler zugeschnitten
- + Lange Spieldauer
- − Schlechte Grafik und mieser Sound
- − Steuerung immer noch unkomfortabel
- − Einsteiger sind völlig überfordert

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER


Grafik	Ungenügend (36)
Sound	Ungenügend (34)
Steuerung	Ausreichend (65)
Mehrspieler	Mangelhaft (56)



Second Sight

John Vattic als Actionheld gewordene Gravity Gun: Mittels Gedankenkraft schleudert er Gegenstände und Menschen herum.

John Vattic wacht in einer Forschungsklinik auf, sein Auge ist geschwollen, sein Körper mit blauen Flecken überzogen. Wie frisch aus dem sibirischen Arbeitslager entlassen. Er leidet an Gedächtnisverlust, einer typischen Krankheit von Actionhelden (siehe **XIII** oder **Privateer: The Darkening**). Dann strengt er seinen kahl geschorenen Kopf an: Was ist passiert? Die Flashbacks kommen, als er wie ein Betrunkener durch die Räume schwankt, über Stühle stolpert und Geräte umstößt. Ein Schriftzug erscheint auf dem Bildschirm: „Sechs Monate früher in einer Militärbasis". Vattic ist kaum wiederzuerkennen: saubere Kleidung, Intellektuellenbrille. Alle sagen Doktor zu ihm. Dann haben Sie die Kontrolle über Vattic. Sie durchlaufen eine Soldatenausbildung im Schnelldurchgang und schneiden als Naturtalent ab.

Solche Zeitsprünge vollzieht **Second Sight** in den zehn bis zwölf Spielstunden noch öfter: Sie spielen einen Level in der Gegenwart, das ist New York, bis Vattic seine Hände an die Schläfen presst und sich erinnert – es folgt eine Mission im verschneiten Russland. Die Rückblenden sind die Puzzlestücke, die sich am Ende zusammenfügen. Dabei entsteht ein Berg an Klischees, der den Mount Everest überragt: Vattic schießt trotz seiner wissenschaftlichen Vergangenheit besser als jeder Scharfschütze, er kämpft an der Seite einer schönen Frau und der Bösewicht, ein Russe namens Grienko, führt verbotene Experimente durch. Alles wirkt konstruiert, nichts glaubwürdig. Trotzdem ist **Second Sight** ein guter Shooter, weil er erfolgreich das **Jedi Knight**-Spielprinzip anwendet: Statt den Spieler zum zigsten Male mit den immer gleichen Waffen schießen zu lassen, darf man mit coolen PSI-Kräften hantieren.

Versteckspielchen

Der Ausbruch aus der Forschungsklinik zu Beginn zeigt, dass **Second Sight** so wenig Actionspiel sein kann wie **Splinter Cell**: Vattic tastet sich mit dem Rücken zur Wand an selbiger entlang, lugt um Ecken und sprintet im entscheidenden Augenblick zum nächsten Hindernis. Die Wachen ahnen nichts. Ist gerade keine Kiste zum Verstecken da, hilft die PSI-Fähigkeit „Verwirrung": Bei gedrücktem Mausknopf verzerrt sich Vattics Erscheinungsbild; er ist für das menschliche Auge unsichtbar, nur Überwachungskameras können ihn sehen. Das klappt so lange, bis die Geisteskraft schwindet, dann wird das Bild dunkel und flackert. Doch der Energiebalken wächst in wenigen Sekunden wieder bis zum Anschlag.

Erweist sich ein Gegner als Störenfried, dem mit Ausweichmanövern nicht beizukommen ist, nehmen Sie ihn von hinten in den Schwitzkasten, um ihn in der Abstellkammer k. o. zu schlagen. Ein Fehler, und die Alarmsirene brüllt. Das ist kein Weltuntergang, denn über die Räume verteilt stehen Schränke, in denen sich Vattic profimäßig versteckt. Durch die Lüftungsschlitze beobachten Sie dann, wie die Suchenden nach wenigen Sekunden die Verfolgung aufgeben, als wäre nichts geschehen. In der Forschungsanstalt patrouillieren offenbar Aufseher, deren Gehirn nicht größer sein kann als eine halbierte Erdnuss – wie überall im Spiel. Trotz der bemitleidenswerten KI machen

Auf den Spuren Uri Gellers: die PSI-Tricks des John Vattic

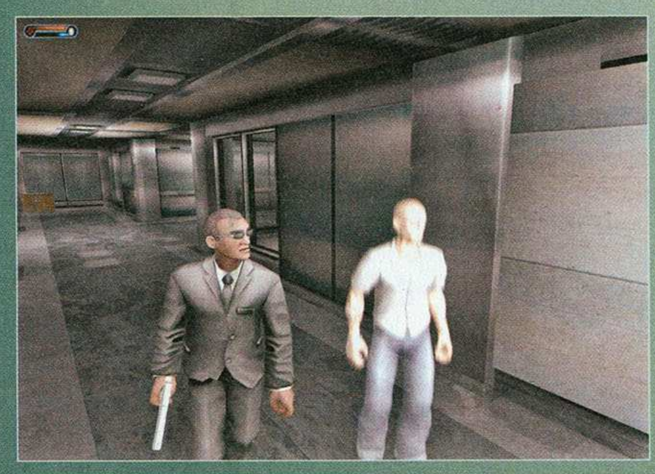
John Vattic beherrscht nützliche PSI-Kunststücke, die Second Sight vor dem Absturz in die Shooter-Gewöhnlichkeit bewahren.



PROJEKTION Lässt ein Abbild der Spielfigur entstehen. Als Hologramm kommen Sie durch Laserschranken oder können Gegner kontrollieren.



TELEKINESE Wünschen Sie dem Gegner einen guten Flug, bevor Sie ihn mit einer Mausbewegung aus dem Handgelenk übers Geländer schubsen.



VERWIRRUNG Die Wache links hat nicht die leiseste Ahnung, dass John Vattic durchs Gebäude spaziert. Grund: Die Fähigkeit „Verwirrung" ist aktiv.



PSI-Angriff Wenn die Munition für Schusswaffen knapp ist, schleudert Vattic einfach geballte Gedankenkraft in Richtung Gegner. Ein Treffer genügt.

die Versteckspielchen Spaß. Oder wäre Ihnen ein superrealistisches „Game Over" lieber, sobald Sie entdeckt werden?

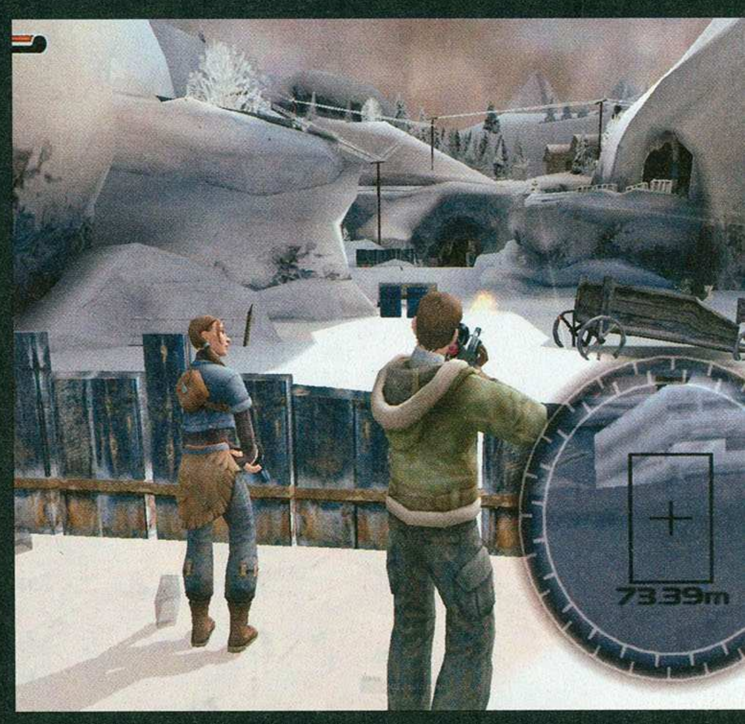
Kampf mit der Steuerung

Das Schöne an **Second Sight** ist, dass Sie niemand zum Schleichen zwingt: Ob leise Sohlen oder Dauerfeuer, lassen Sie Ihre Vorliebe entscheiden. Geschossen wird mit Betäubungspistolen, Maschinengewehren, Schrotflinten und Scharfschützengewehren – und mit einer Steuerung, die zum Haareraufen ist: Per Rechtsklick visiert Vattic automatisch sein Ziel an, auf dem daraufhin ein Fadenkreuz kreist. Sobald Sie das Fadenkreuz auf den Kopf des Gegners gebracht haben, sollten Sie mit der linken Maustaste abdrücken. Das funktioniert gut, vorausgesetzt Sie wollen das Ziel nicht wechseln. Hierzu schieben Sie die Maus mühsam in die entsprechende Richtung – in der Hoffnung, dass Vattic sein Ziel wechselt. Das geht manchmal, aber meistens geht es nicht. Weil es sich bei **Second Sight** um eine Konsolenumsetzung handelt, haben Sie mit Gamepad die bessere Kontrolle.

Wenn Sie die zähe Steuerung kurz vor einem Speicherpunkt das Leben kostet, dürfen Sie ohne Scham weinen: Sie müssen alles noch mal spielen. Trotz nicht vorhandener Quicksave-Funktion bleibt der Frust im erträglichen Rahmen. Die PSI-Fähigkeiten sind so mächtig, dass Sie auch mit Gegnerhorden spielend zurechtkommen.

Kraft der Gedanken

Im **Star Wars**-Universum wäre John Vattic längst Jedi-Chef. Mittels Gedankenkraft stellt er allerhand Schabernack an: Er lässt Gegenstände wie von Geis-



DURCHBLICK Beim Schießen mit dem Scharfschützengewehr erscheint rechts unten im Bild das anvisierte Ziel. So behalten Sie den perfekten Überblick.



„GIB MIR DEINE HAND!“ In einer Mission helfen Sie Ihrer Mitstreiterin beim Ausbruch aus einer Irrenanstalt. Doch die Gute hat Höhenangst, als sie über Bretter balancieren soll ...



SCHWITZKASTEN Wenn's ums leise Ausschalten der Gegner geht, ist John Vattic genauso talentiert wie Sam Fisher: Von hinten packt er seine Feinde in den Würgegriff.

terhand getragen durch die Luft schweben, wirbelt tödliche Energie auf seine verdutzten Gegner und heilt Schusswunden mit ein bisschen Konzentration. Zwar gibt es nur fünf PSI-Fähigkeiten, aber jede davon ist nützlich. Und zwar so nützlich, dass sie den Schwierigkeitsgrad auf Einsteiger-Niveau herunterdrücken. Beispiel „Telekinese“: Nicht nur Gegenstände sind greifbar, auch Feinde. Mit einem Würgegriff, der Darth Vader anerkennend nicken ließe, schleudern Sie Ihre Opfer auf andere Gegner, die dann wie Dominosteine umkippen. Die Physik-Engine ist ordentlich programmiert, hat aber keine **Half-Life 2**-Qualitäten: Kisten und Charaktere kullern, als wären sie mit Helium gefüllt.

Gottgleich auch die Fähigkeit „Projektion“, die ein Abbild von Vattic erstellt. Als Lichtgestalt kommen Sie unbehelligt durch Laserschranken, legen Hebel um oder schlüpfen in den Körper Ihrer Feinde, um Verwirrung zu stiften. Bis auf wenige Ausnahmen meistern Sie sämtliche Stellen im Spiel mit Leichtigkeit – es empfiehlt sich also, auf „Schwer“ zu starten, dem zweiten und letzten Schwierigkeitsgrad.

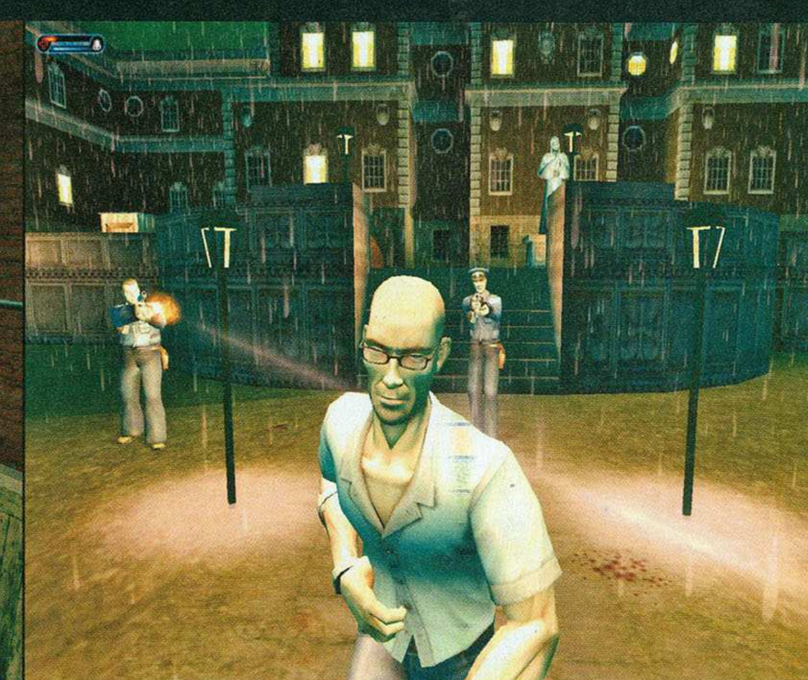
In den späteren Levels kämpfen Sie Seite an Seite mit anderen Figuren. Auch dann spielen die PSI-Fähigkeiten eine wichtige Rolle: Anstelle Medikits zu verteilen, zaubern Sie „Heilung“ auf Ihre Helfer, wenn sich deren Energiebalken dem Ende zuneigen. Verliert ein Mitstreiter die Nerven, verleihen Sie ihm mittels „Verwirrung“ neuen Mut.

Guter Shooter, kleine Fehler

Die Story ist nur zu ertragen, wenn man **Second Sight** als Parodie betrachtet. Auch die Steuerung spornt zum Zähneknirschen an. Doch Teamwork-Missionen und PSI-Hokuspokus machen den Titel empfehlenswert. (tw)



ABGEHOBEN Per Telekinese hebt Vattic seine Feinde in die Luft. Die versuchen verzweifelt, sich aus der Umklammerung zu lösen, indem sie wild mit der Waffe schießen. Umsonst.



ES WIRD SCHARF GESCHOSSEN Vattic ist entdeckt worden, jetzt heißt es: schnell ein Versteck suchen, damit sich die Wachen beruhigen, bevor sie ihn erschießen.

IM WETTBEWERB

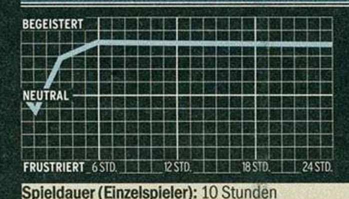






JEDI ACADEMY TEST IN PCG 10/03	HALF-LIFE 2 TEST IN PCG 12/04	SECOND SIGHT TEST IN PCG 03/05
TECHNIK		
GUT (81%)	**SEHR GUT** (96%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)
+ Gute Effekte trotz **Quake 3**-Engine + Auch in hohen Auflösungen sehr flüssig + Bombastische **Star Wars**-Soundeffekte – Für heutige Maßstäbe triste Texturen – Keinerlei Physik-Spielereien	+ Herausragende Physik-Engine + Superrealistische Außenareale + Unmengen an Details in Innenräumen + Gestochen scharfe Texturenqualität + Läuft selbst in hohen Auflösungen flüssig	+ „Kalte", aber stimmungsvolle Grafik + Ordentliche Gegneranimationen + Behutsam eingesetzte Grafikeffekte – Niedrig aufgelöste Texturen – Kantige Figuren und Objekte
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (94%)	**BEFRIEDIGEND** (76%)
+ Fantastische Lichtschwertduelle + Original **Star Wars**-Soundtrack + Coole Lichteffekte beim Schwertkampf – Grafisch unspektakuläre Außenareale – Vorhersehbare Story	+ Menschliche Figurengestik und Mimik + Gewaltige 5.1.-Soundeffekte + Areale wirken extrem realistisch. + Bemerkenswerte Detailverliebtheit – Schwer zu durchschauende Story	+ Ausgeprägte Charaktere + Zeitsprünge sorgen für Dramatik. + Gegner reagieren gut auf PSI-Fähigkeiten. – Zu klischeehafte Story – Feinde verhalten sich unrealistisch.
SPIELDESIGN		
GUT (82%)	**SEHR GUT** (95%)	**GUT** (80%)
+ Abwechslungsreiches Missionsdesign + Sinnvolle Machtfähigkeiten + Übersichtliche Verfolgerperspektive – Extrem kurzer Spielumfang (knapp 10 Stunden) – Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad	+ Jeder Level spielt sich grundlegend anders. + Hervorragend designte Schauplätze + Nachvollziehbare künstliche Intelligenz + Physik beeinflusst den Spielablauf + Großer Umfang, doch Spannung bis zuletzt	+ Wenige, aber sinnvolle PSI-Fähigkeiten + Schleichen oder schießen – beides geht. + Motivierende Teamwork-Missionen – Zähe Steuerung beim Zielen – Unübersichtliche Kameraperspektiven
MULTIPLAYER		
GUT (86%)	**SEHR GUT** (90%)	**-** (-%)
+ Viele Spielmodi + Extrem spaßige Lichtschwertduelle + Machtfähigkeiten bringen Taktik ins Spiel	+ Zeitloses Spielprinzip + Sinnvoll designte Karten + Schöne neue Grafikeffekte – Detailprobleme (blockierende Objekte) – Enthält nicht alle **Counter-Strike**-Karten	-
SPIELSPASS		
GUT (88%)	**SEHR GUT** (96%)	**GUT** (80%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 10 Stunden

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT – 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT – 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD. – 1 – 2 – 3 – 4

Spieldauer (Einzelspieler): 10 Stunden







1 Der Ausbruch aus der Forschungsklinik sowie die anschließende Militärausbildung kommen einem Tutorial gleich und könnten anspruchsvoller sein.

2 Die regelmäßigen Zeitsprünge in die Vergangenheit sind cool. Die nachgespielten Erinnerungen finden vor allem in russischen Außenarealen statt.

3 Die Story bleibt so klischeehaft wie befürchtet. Wegen der PSI-Fähigkeiten ist der Schwierigkeitsgrad anspruchslos. Gut: die abwechslungsreichen Levels.

4 Am Ende folgen knackige Schleich- und Actioneinlagen, die Übung erfordern. Leider ist **Second Sight** mit nur knapp zehn Stunden Spieldauer schnell durchgespielt.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▾ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Trotz netter Optik läuft **Second Sight** auch auf schwächeren PCs. Selbst mit 1.000 MHz, 256 MByte Speicher und einer alten Geforce4 MX-440 spielen Sie mit annehmbarer Geschwindigkeit – sofern Sie auf Details wie Schatten verzichten. Besitzer einer Radeon 9600 XT aktivieren Kantenglättung.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SECOND SIGHT

CA. € 30,-
16. FEBRUAR 2005

THOMAS WEISS



„Mir gefallen die PSI-Kunststückchen besser als jede AK-47. Es gibt keinen Löffel!"

Ich liebe Spiele, in denen ich mächtig bin wie ein Gott: Ich habe in der **Jedi Knight**-Serie nie mit herkömmlichen Waffen geschossen, wenn es sich vermeiden ließ, und auch in **Second Sight** strecke ich lieber die Hand zum gedanklichen Würgegriff aus. Nach Luft schnappende Gegner, die ein „Lass mich runter, du Freak!" ausstoßen – das sind für mich morbide Wohlfühlmomente. Die Steuerung ist, bis aufs Problem der Zielautomatik, gut gelungen: Gegner lassen sich mittels Mausbewegungen wunderbar hin- und herschleudern. Wäre die Story nicht unfreiwillig lächerlich, ich hätte **Second Sight** ganz tief ins Herz geschlossen.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Wenn Sie an Motion Sickness leiden, werden Sie beim Spielen die Eimerindustrie ankurbeln."

Vielleicht wackelt die Kamera, um den labilen Geisteszustand des Protagonisten zu verdeutlichen. Vielleicht wackelt sie, damit sich der Spieler wie mittendrin fühlt. Vielleicht wackelt sie aber auch nur, weil es die Entwickler nicht besser hinbekommen haben: Beim Spielen fühlte ich mich ob der hin- und herspringenden Perspektiven wie ein Cowboy, der einen wild gewordenen Bullen reiten muss. Doch alle Steuerungs- und Ansichtsprobleme mal beiseite: **Second Sight** ist überraschend gut geworden. Die Zeitsprünge bringen Dramatik, die PSI-Fähigkeiten Abwechslung. Schade, dass der Spaß nach rund zehn Stunden vorbei ist.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Free Radical
Studionote: -
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Coole PSI-Fähigkeiten
+ Zeitsprünge sorgen für Abwechslung
+ Atmosphärische Levels
– Zähe Kameraperspektive und Steuerung
– Uninspirierte Story um eine Verschwörung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Gut (83)
	Steuerung	Ausreichend (60)
	Mehrspieler	- (-)



KIDNAPPER Diese beiden Schurken halten Ihre Schwester Carrie gefangen und fordern, dass Sie ins Grab Nummer 35 hinabsteigen.

Sentinel

Verborgene Existenzen | Der Schizm-2-Nachfolger entpuppt sich als ödes Abenteuer mit dürftiger Rätselkost.



HÖR ZU In der Wolkenstadt ordnen Sie Farben den entsprechenden Tönen zu.

UNSCHEINBAR Diese nette Dame ist die Grabwächterin Dormeuse.

Der junge Grabräuber Beni steckt ganz schön in der Klemme. Während eines Ausflugs in die sagenumwobenen Tastan-Höhlen kidnappen zwei Bösewichte Benis Schwester Carrie. Nur wenn er die berüchtigte Kammer Nummer 35 lebend durchquert, wollen die Entführer das Mädchen freilassen. Dummerweise ist dies bis jetzt nur einem gewissen Ramirez geglückt. Alle anderen Abenteurer kamen niemals zurück. Mit einem etwas mulmigen Gefühl in der Magengegend betreten Sie in Benis Rolle das Grab und entdecken acht Portale zu anderen Welten. Dort lösen Sie aus der Ich-Perspektive langwierige Farb- und Ton-Kombinationsrätsel im **Senso**-Stil, bahnen sich den Weg durch ein Labyrinth, betätigen eine Unmenge an Schaltern und setzen mit etwas Logik komplexe Maschinen in Gang. Für gestandene **Myst**-Fans keine große Herausforderung, zumal sich Gegenstände im Inventar nicht miteinander kombinieren lassen.

Auf Nummer Sicher

Können Sie in der Welt von **Sentinel: Verborgene Existenzen** sterben? Nein. Sie treffen weder auf finstere Gestalten noch tappen Sie in versteckte Fallen. Nicht einmal die niedliche Grabwächterin, die Sie alle paar Meter in gähnend langweilige Dialoge verstrickt, trachtet Ihnen nach dem Leben. Dadurch geht die anfängliche Spannung schnell den Bach runter. Viel Geduld erfordern ferner die extrem langen Fußmärsche von einem Rätsel zum nächsten. Im Gegensatz zur **Myst**-Serie klicken Sie sich nämlich nicht durch Standbilder, sondern spazieren in bester Ego-Shooter-Manier durch die wunderschön gerenderten 3D-Umgebungen. (bb)



SENTINEL: VERBORGENE EXISTENZEN
CA. € 30,-
31. JANUAR 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Zum Gähnen langweilig: Dieses Adventure wiegt Sie in den Schlaf."

Sie sind auf der Suche nach einem Schlafmittel ohne Nebenwirkungen? Dann greifen Sie zu **Sentinel**. Dieses Adventure ermüdet dermaßen, dass Sie nicht mal mehr eine Kanne Kaffee auf den Beinen hält. Zum einen gibt es keine spannenden Dialoge und interessanten Gesprächspartner, zum anderen nerven die weiten Distanzen. Oft sind Sie minutenlang zum nächsten Rätsel unterwegs. Wenn wenigstens ein paar Gefahren auf dem Weg dorthin lauern würden. Aber nicht einmal einen Abgrund können Sie aus Versehen hinunterstürzen.

THOMAS WEISS



„Unter dem hübschen Gewand verbirgt sich ein 08/15-Adventure."

Was für eine Grafik! Die Lithtech-Engine (**NOLF 2**) zaubert beeindruckend realistisch wirkende Spielwelten auf den Monitor, die nahezu zum Träumen einladen. Leider kommt das böse Erwachen viel zu schnell. Etwa nach einer halben Stunde ist mir die Lust an der Rettungsaktion von Benis Freundin vergangen. Die Story um das Grab Nummer 35 ist einfach viel zu langatmig erzählt, um dauerhaft zu motivieren. Wenn wenigstens die Rätsel einigermaßen originell wären. Aber mehr als die übliche **Myst**-Standardpuzzles bietet **Sentinel** leider nicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Detalion
Studionote: –
Publisher: Dreamcatcher
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

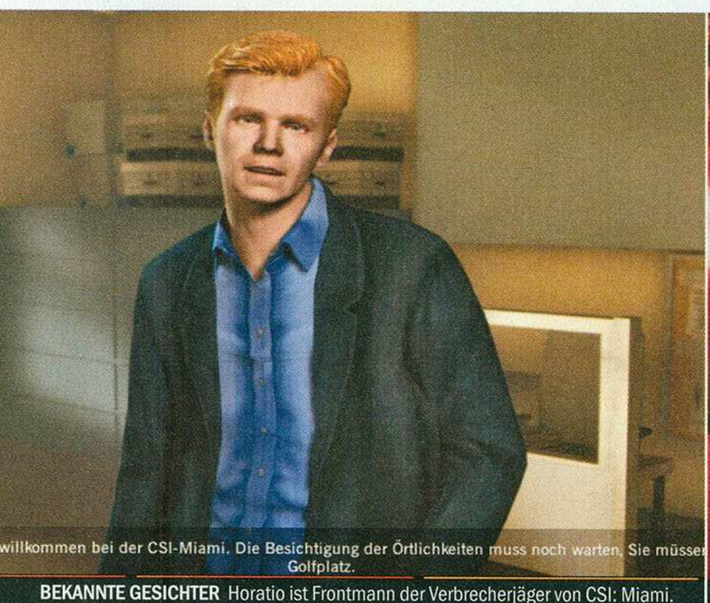
Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Detaillierte Spielwelt
- + Gute Synchronsprecher
- − Langweilige Dialoge
- − Nur Standardrätsel
- − Viel zu lange Laufwege

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
53	Grafik	Gut (81)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	- (-)



BEKANNTE GESICHTER Horatio ist Frontmann der Verbrecherjäger von CSI: Miami. Die Spielcharaktere werden von den echten Schauspielern gesprochen.



DENKERPOSE Tim Speedle ist im zweiten Mordfall Ihr Partner. Sein herausragendes Merkmal ist, Sachverhalte in kühler, zynischer Art zu kommentieren.

CSI: Miami

Das dritte Detektivspiel zur erfolgreichen TV-Serie von Jerry Bruckheimer hat sich kein Bit weiterentwickelt: Mausgeklicke löst fünf Mordfälle.

Jerry Bruckheimer ist bekannt für Actionfilme, in denen Explosionen wichtiger sind als tiefgründige Storys. Mit seiner Krimiserie **CSI** überraschte er alle, die ihn als Mann fürs Grobe einschätzten: Plötzlich erzählte er fein durchkonstruierte Detektivgeschichten, die so erfolgreich wurden, dass dazugehörige Computerspiele folgten. **CSI: Crime Scene Investigation** und sein Nachfolger **Dark Motives** brachten es auf 62 und 65 Spielspaßpunkte – nicht schlecht also, aber da war noch Platz für Verbesserungen. **CSI: Miami** verlagert den Schauplatz von Las Vegas nach, genau, Miami. Und es gibt noch immer Raum für Verbesserungen, denn spielerisch gleicht es seinen Vorgängern bis aufs i-Tüpfelchen im Source-Code – nur die fünf Mordfälle sind neu. Es geht im Wesentlichen darum, Gegenstände zu sammeln und diese ins Labor zu bringen, damit daraus wasserdichtes Beweismaterial entsteht. Sind die Argumente auf Ihrer Seite, halten Sie den Beschuldigten Vorladungen unter die Nase und entlocken ihnen im Verhör ein Geständnis.

Wer ist der Mörder?

Auf einem Golfplatz vermutet man höchstens herrenlose Golfbälle, logisch. Doch das Team vom CSI findet eine abgetrennte Hand, die im Sandbunker liegt. Daneben ein totes Krokodil, aus dessen Bauch die Innereien quellen. Wem gehört die Hand? Und wer trennte sie vom Körper ab? Dass das Krokodil unschuldig ist, erklärt Ihnen Alexx Woods, der Doktor aus dem Leichenschauhaus: Das Opfer war bereits tot und zerstückelt, als es zu Tierfutter wurde. Die Details sind makaber, doch auch das TV-Vorbild bringt schwache Mägen gern zum Revoltieren. Der zweite Fall ist harmloser: Jemand liegt tot in der Disco, die Umstände deuten zuerst auf einen Sturz hin. Dass es kein Unfall war, beweisen schnell fremde Fingerabdrücke. Der fünfte und letzte Auftrag versucht, sämtliche Mordfälle miteinander zu verknüpfen. Einige Areale lassen sich um 360 Grad drehen, etwa



MAUSETOT Wer ist für den Tod des Nachtclub-Besitzers verantwortlich?



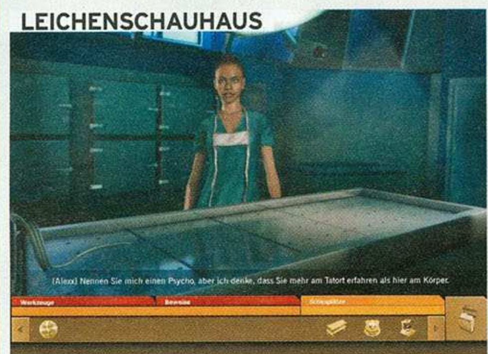
SEZIERT Im Leichenschauhaus erfahren Sie von Alexx Woods Wissenswertes über die Opfer.

VERGRÖSSERT Mit der Lupe entdecken Sie seltsame Markierungen an der Schläfe des Opfers.

So spielt sich CSI: Miami

Die Spielmechanik von CSI: Miami ist keine komplexe. Diese Stationen besuchen Sie, um die Fälle zu lösen:

LEICHENSCHAUHAUS



LABOR

YELINAS BÜRO



LEICHENSCHAUHAUS Jeder Mordfall beginnt mit einer Leiche, die Gerichtsmediziner Alexx Woods auf dem Seziertisch für Sie auseinander nimmt. Hier erfahren Sie Zeitpunkt und Ursache des Todes.

LABOR Im Labor wird Beweismaterial ausgewertet: Sie können Fingerabdrücke mit dem Computer durch die Datenbank jagen, mit dem Mikroskop winzige Gegenstände auf leicht übersehbare Spuren überprüfen oder Puzzles auf dem Montagetisch zusammenfügen.

YELINAS BÜRO Sobald Sie genügend Beweise gesammelt haben, beauftragen Sie Yelina, die Verdächtigen vorzuladen.

der Golfplatz. Andere messen nur einen Bildschirm, wie die Garage einer Verdächtigen. Immer lautet die Devise, alles auf den Kopf zu stellen, jedes Pixel umzudrehen auf der Suche nach Hinweisen. Da Sie meist nur zwischen wenigen Schauplätzen hin und her springen, ist das keine Lebensaufgabe. Erleichternd kommt hinzu, dass der Cursor seine Form verändert, wenn es Wichtiges gibt – eine Hilfestellung, die die selbst ernannten Sherlocks im Optionsmenü auf Wunsch deaktivieren.

Handwerkszeug

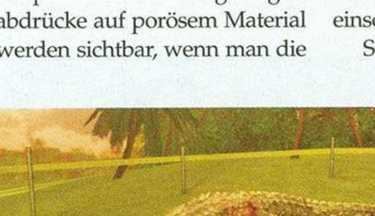
Für jeden Gegenstand gibt es das passende Werkzeug. Fingerabdrücke auf porösem Material werden sichtbar, wenn man die Chemikalie Ninhydrin aufträgt. Für glatte Oberflächen wie Glas ist entsprechendes Pulver die bessere Wahl. Dunkle Ecken sind keine mehr, wenn Sie mit der Taschenlampe hineinleuchten. Und das feinste Haar erscheint, mit der richtigen Lupe betrachtet, zentimeterdick.

All das fällt unter die Kategorie „Untersuchung", anschließend folgt die „Beweisaufnahme". Dann ziehen Sie sich den Latexhandschuh über, um etwa Gliedmaßen einzusammeln. Kleine Gegenstände verlangen nach einer Pinzette. Selbst Staubspuren lassen sich absaugen, wenn man den elektrostatischen Dust-Print-Lifter einschaltet.

So interessant die Verwendung dieser Werkzeuge auch ist, sie wird schnell zur Routine.

Puzzle-Spielchen

CSI: Miami ist kein schweres Spiel. Wer den Bildschirm mit der Maus abfährt und klickt wie ein Weltmeister, kommt früher oder später weiter. Wenn alle Stricke reißen, holen Sie Tipps vom Partner ein, doch das gibt Strafpunkte bei der Bewertung. Im Labor vergleichen Sie Fingerabdrücke miteinander, suchen DNA-Muster nach Gemeinsamkeiten ab, knacken Sprachcodes oder fügen Puzzlestücke zusammen. Auch hier darf man sich vom Computer unter die Arme greifen lassen, wenn man an Grenzen stößt – gut für Gelegenheitsspieler, langweilig für Fortgeschrittene. (tw)



GUTEN APPETIT Ihr erster Fall: Ein abgetrennter Arm auf einem Golfplatz. Wo steckt der Rest des Körpers?



BLOND UND SCHLAU Calleigh Duquesne täuscht Verdächtige mit ihrem Erscheinungsbild, stellt aber schlaue Fragen.



CSI: MIAMI
CA. € 30,-
ERSCHEINUNGSDATUM

THOMAS WEISS



„Ich bin kein Meisterdetektiv, aber CSI: Miami ist sogar mir zu einfach."

Mein logisches Denkvermögen brachte mich schon oft in peinliche Situationen, trotzdem löse ich die Mordfälle wie am Schnürchen. **CSI: Miami** stellt zu viele Hilfen und legt keine falsche Fährten: Alles, was sich anklicken lässt, ist relevant. Einsteiger, die im Jahr vielleicht zwei, drei Computerspiele spielen, haben hier den Spaßvorteil. Dass ich die Ermittlungen trotzdem gerne führe, verdanke ich der guten, aber englischen Sprachausgabe und den ausgeprägten Charakteren: Valeras zynische Bemerkungen im Labor sind witzig und Verdächtige reagieren regelmäßig wunderbar gereizt, während die Detectives mächtig cool bleiben.

BENJAMIN BEZOLD



„Ich als gestandener Computerspieler kann die veraltete Technik kaum ertragen."

Schwammige Hintergründe und darin Charaktere, die höchstens mal ihr Gewicht von dem einen auf den anderen Fuß verlagern und sonst wie versteinert dastehen – im Jahr 2005 kann ich eine bessere Grafik erwarten. Die fünf Mordfälle mögen ordentlich durchdacht sein (obwohl Profis die Wendungen am Ende vorausahnen werden), aber die lächerliche Präsentation verwandelt mich in einen leicht gelangweilten Ermittler. Der immer gleiche Spielablauf – suche Beweise, bringe sie ins Labor, schicke Vorladungen raus – führt außerdem dazu, dass die Suche nach dem Mörder zur Suche nach dem Spielspaß wird.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 369
Studionote: -
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Engl., dt. Untertitel (dt.)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 4
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Fünf ordentliche Mordfälle
- + Realistische Ermittlungen
- + Gute, englische Sprachausgabe
- − Unscharfe Standbilder, wenig Animationen
- − Schwierigkeitsgrad unterfordert Spieler

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
65	Grafik	Mangelhaft (49)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Befriedigend (60)
	Mehrspieler	- (-)

UEFA Champions League

2004-2005 | Das offizielle Spiel zur Champions League will mit einem neuartigen Missions-Modus punkten. PC Games verrät, wie sich der FIFA-Ableger schlägt.

Um falsche Hoffnungen auf ein komplett neu entwickeltes Fußballspiel oder gar eine mögliche Wachablösung von **Pro Evolution Soccer 4** an der Genre-Tabellenspitze im Keim zu ersticken: **UEFA Champions League 2004-2005** ist das, was **Euro 2004** im vergangenen Jahr war: ein Ableger des aktuellen **FIFA** mit reduziertem Spielumfang und einer starken Lizenz. Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich im aktuellen Fall um das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs, der Champions League. Inklusive aller Lizenzen und sämtlicher Originaldaten.

Meisterklasse

Um die begehrte Trophäe kämpfen Sie wahlweise mit dem Starterfeld der laufenden Saison oder Sie erstellen sich aus den 239 mitgelieferten Teams, darunter alle Clubs der europäischen Top-Ligen, Ihren eigenen Wettbewerb. Nationalmannschaften sind nicht mit von der Partie. Höhepunkt des Spiels und eine absolute Innovation zugleich ist der Saison-Modus, bei dem Sie Ihre Mannschaft in 50 Missionen zum Champions-League-Sieg führen. Begonnen wird am finalen Liga-Spieltag der Vorsaison. Mit einem Sieg ergattern Sie den letzten freien Qualifikationsplatz für die Champions League. Dann startet die Saisonvorbereitung mit einem hoffentlich sieg- und torreichen Testspiel gegen die eigene Reserve sowie diversen Trainingseinheiten. Die 50 Missionen spielen sich aber nicht nur auf dem Fußballplatz ab. Unter anderem verlangt Ihr Präsident nach schwachen Vorstellungen, Stammspieler zu verkaufen und durch neue Stars zu ersetzen. Neben einem erfolgreichen Spielausgang gibt es auch sehr spezielle Vorgaben, was Anzahl der Torschüsse, eingesetzte Spieler oder gar exakte Ergebnisse betrifft. Das sorgt einerseits für reichlich Abwechslung, ist im späteren Spielverlauf aber teilweise auch frustrierend schwer.

Atmosphärisch noch stärker

Grafisch und spielerisch hat sich wenig getan, was aufgrund der Tatsache, dass Optik und Spiellogik 1:1 vom erstklassigen **FIFA 2005** übernommen wurden, auch kein Wunder ist. Bekannte Kritikpunkte wie dauerhaft wiederkehrende Spielzüge, aufgrund teils übermächtiger Abwehrreihen wenig Torraumszenen und



TOOOOOOOOOR! Kevin Kuranyi vom VfB Stuttgart nagelt den Ball gegen den FC Chelsea unhaltbar in die Maschen. Abwehrspieler und Torwart kommen zu spät.



ABSEITS AC Milans Abwehrturm Jap Staam stellt Barcelonas Stürmer ins Abseits. Grafik und Spiellogik wurden 1:1 von FIFA 2005 übernommen.

FIFA 2005 vs. UEFA Champions League 04-05

Der direkte Vergleich zeigt: Das schlankere UEFA Champions League 2004-2005 bietet nicht viel Neues.



1. 50 Missionen umfassender Karriere-Modus
Innovative und motivierende Neuerung, die leider viel zu schnell durchgespielt ist. Der Karriere-Modus von **FIFA 2005** bietet keine Missionen, ist jedoch umfangreicher.

2. Überarbeitete Standardsituationen
Die Vorauswahl erlaubt auch Anfängern, für gefährliche Torraumszenen zu sorgen. Klasse: die neue Zieloption bei Freistößen.

3. EA Sports Talk Radio
Witzige Idee, die für zusätzliche Atmosphäre sorgt.

4. Offizielle Champions-League-Lizenz
Logos, Fanfaren und sämtliche Originaldaten sorgen für packende Europapokal-Action am heimischen PC.

5. Bekannte Technik
UEFA Champions League 2004-2005 spielt sich haargenau so gut wie **FIFA 2005** und sieht auch entsprechend lecker aus.

6. Reduzierter Spielumfang
Weniger Vereinsmannschaften als bei **FIFA 2005** sowie keine Nationalteams. Einziger Wettbewerb ist die Champions League.

viel Mittelfeldgeplänkel haben die Entwickler nicht ausgemerzt. Lediglich die Standardsituationen bekamen ein sinnvolles Update spendiert: Per Knopfdruck wählen Sie, ob Ihr Kicker das Leder direkt aufs Tor hämmert, in den Strafraum zwirbelt oder einen Pass zum freien Mitspieler ausführt. Beim direkten Torschuss ist das unrealistische Fadenkreuz, das zentimetergenaues Zielen erlaubte, einem Balken gewichen, der nur noch die Region markiert, in der die Kugel einschlagen soll. Neu hingegen: die Spieldarstellung im 16:9-Format, was zu schwarzen Info-Balken an den Bildschirmrändern führt. Neben gewählten Spielern inklusive deren Konditionsanzeige lassen sich dort Spielstand, Spielzeit und nützliche Statistiken wie Torschüsse, Fouls oder Abseitsstellungen ablesen. Für zusätzliche TV-Atmosphäre sorgen mehr Wiederholungen von Highlights bei Spielunterbrechungen und das ausgesprochen fachkundige Kommentatorenduo Steffen Simon und Monika Lierhaus. Eine lustige Idee ist zudem das EA Sports Talk Radio: Im Hauptmenü begleitet Sie neben einem gewohnt fetzigen Soundtrack eine interaktive Call-in-Radioshow, in der sich Fans zum aktuellen Geschehen rund um ihren Club äußern.

Wenig Neues für FIFA-Spieler

Unterm Strich bleibt eine ordentliche, aber innovationsarme Fußball-Simulation der europäischen Meisterliga, die für Fans der **FIFA**-Serie nicht gerade einen Pflichtkauf darstellt. Denn wer auf Missionen, Champions-League-Fanfare und die anderen Neuerungen verzichten kann, bekommt im genialen Karriere-Modus des genauso teuren, aber umfangreicheren **FIFA 2005** neben der Champions League auch noch den „normalen" Liga-Alltag geboten. (cs)



TRAINER-FREUDEN Bei Toren oder versemmelten Chancen jubelt und leidet der Trainer mit.



SCHATTENSEITEN DER GRAFIK Die Zuschauer sehen im Gegensatz zu Superstars wie Michael Ballack sehr verpixelt aus.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005
CA. € 50,-
03.02.2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Der motivierende Karriere-Modus ist ein viel zu kurzes Vergnügen."

Um die arg abgespeckten **FIFA**-Ableger in EM- und WM-Jahren habe ich einen größeren Bogen gemacht als einst Gerd Müller um gegnerische Abwehrspieler. Bei **UEFA Champions League 2004-2005** ist das dank des innovativen Missionsmodus anders. Die teils knackig schweren Vorgaben fesseln einen wie das DFB-Pokal-Endspiel an den Bildschirm. Was mich ärgert: Nach höchstens zehn Spielstunden streckt man den Pokal gen Himmel und der Wiederspielwert tendiert aufgrund der stets gleichen Vorgaben gen null. Außerdem hat sich bis auf die veränderten Standardsituationen im Vergleich zu **FIFA 2005** spielerisch gar nichts getan.

BENJAMIN BEZOLD



„UEFA Champions League ist ein erstklassiges Spiel, aber FIFA 2005 bietet mehr fürs Geld!"

Keine Frage – **UEFA Champions League 2004-2005** ist ein tolles Spiel. Lohnen wird sich der Kauf jedoch allenfalls für Fans der europäischen Fußball-Königsklasse. Der Missions-Modus ist zwar eine spaßige Idee, nach wenigen Stunden aber auch durchgespielt und rechtfertigt für Besitzer des sehr viel umfangreicheren **FIFA 2005** keine neuerliche Investition von immerhin 50 Euro. Wer **FIFA 2005** nicht besitzt und eine erstklassige Kicker-Simulation sucht, greift sowieso zu Branchen-Primus **Pro Evolution Soccer 4**. Dort gibt es zwar weniger lizenzierte Vereinsmannschaften, dafür aber das mit Abstand perfekteste und realistischste Spielerlebnis.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Sports
Studionote: Sehr gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/4/4
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

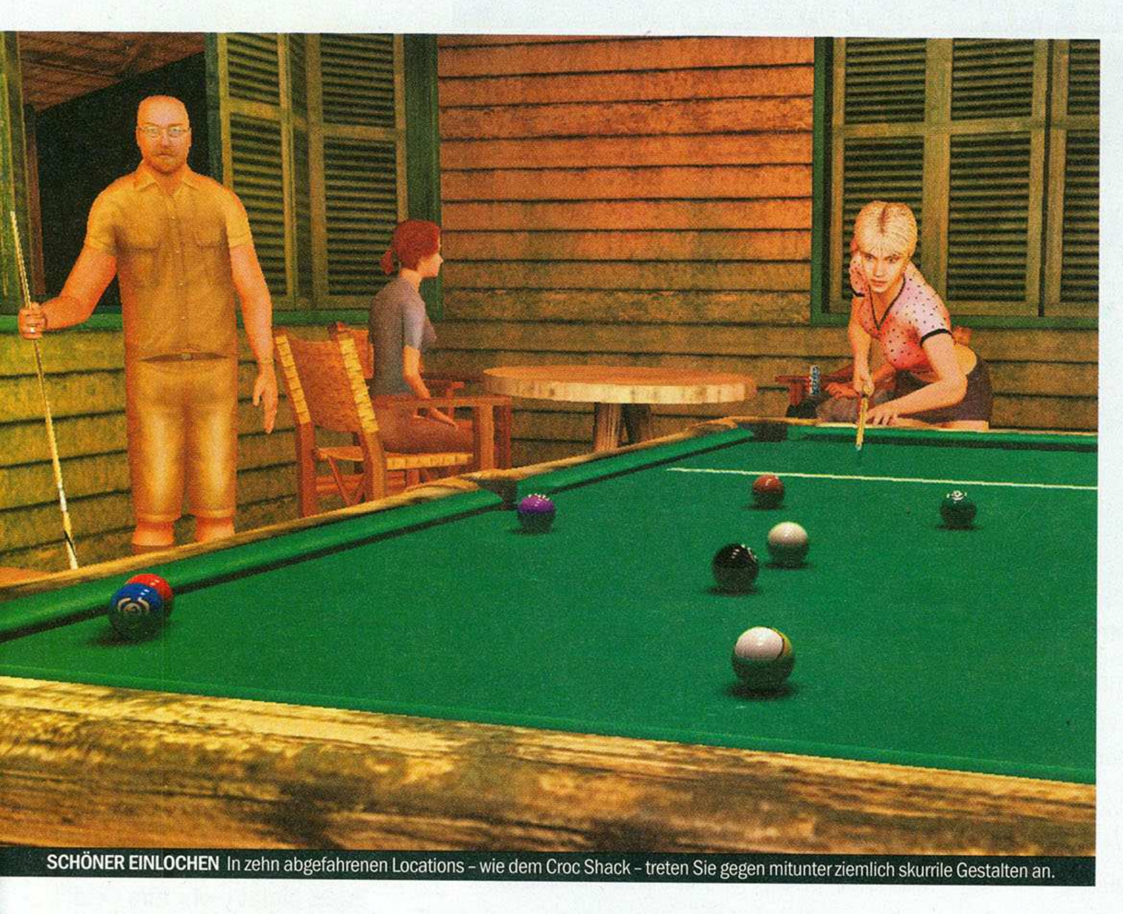
Minimum: 700 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Innovativer Missions-Modus
- + Offizielle Champions-League-Lizenz
- + Fantastische Präsentation
- − Nach wie vor teils unpräzise Steuerung
- − Geringerer Spielumfang als bei FIFA 2005

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Gut (88)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Gut (80)

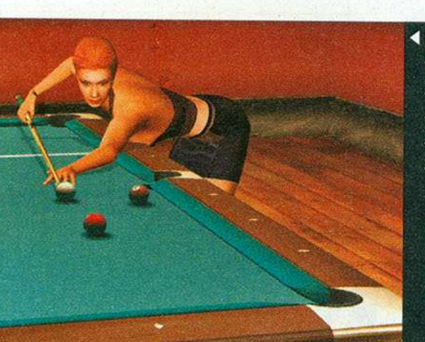


SCHÖNER EINLOCHEN In zehn abgefahrenen Locations – wie dem Croc Shack – treten Sie gegen mitunter ziemlich skurrile Gestalten an.

Pool:shark 2

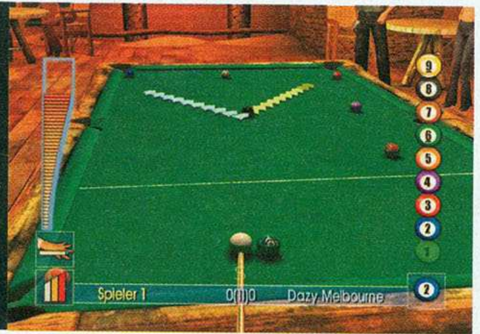
Bei Pool:shark 2 schieben vor allem Queue-Neulinge eine ruhige Kugel. Schuld daran sind die unfair starken PC-Gegner.

Nach dem piekfeinen **World Championship Pool 2004** beglücken die Billardexperten von Blade Interactive mit **Pool:shark 2** alle Kneipensportler. Statt mit Frack und Fliege auf glatt gebügeltem Filz lochen Sie in verrauchten Pubs gegen bierbäuchige LKW-Fahrer und knapp bekleidete Motorradbräute ein. Neben bekannten Spielmodi wie 8-Ball, 9-Ball oder spaßigen Trick-Shots sind mit Snowboat Pool oder 10-Pin-Pool auch ausgefallenere Varianten mit von der Partie. Highlight von **Pool:shark 2** ist neben einer einsteigerfreundlichen Steuerung der Zocker-Modus, bei dem Sie Ihren Kontrahenten das Geld aus der Tasche ziehen. Der Gewinner streicht den Einsatz ein und kann die Kohle im Shop in ein schickes Outfit oder einen edlen Satz Billardkugeln investieren. Außerdem schalten Sie mit jedem Sieg einen der 20 PC-Spieler frei. Diese agieren mitunter allerdings reichlich unfair und lochen selbst im einfacheren Schwierigkeitsgrad mal eben alle Kugeln nacheinander ein – Sie selbst kommen gar nicht erst zum Zug. Frustrierend! Mehr Spaß bereiten die Duelle gegen einen menschlichen Kontrahenten an einem PC, via Netzwerk oder Internet. Dort tummeln sich jedoch erschreckend wenige Queue-Athleten. Klasse hingegen: die detail- und abwechslungsreiche Grafik sowie die realistische Ballphysik. (cs)



◄ **EINGELOCHT** Die 20 Computergegner sind genau wie die abwechslungsreichen Spielstätten hübsch in Szene gesetzt.

ANSTOSS Dank Stärke- und Stoßrichtungsanzeige finden sich auch Billardneulinge bei Pool:shark 2 schnell zurecht. ►





POOL:SHARK 2

CA. € 40,-
30.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Ärgerlich, dass die KI der Computergegner am Billardstock geht."

Zwar mangelt es **Pool:shark 2** an echten Innovationen, dafür überzeugen Steuerung, Ballphysik und Spielmodi auf ganzer Queue-Länge. Und auch die detaillierte Grafik mitsamt den hübsch animierten Spielern braucht sich vor der Konkurrenz keinesfalls zu verstecken. Blöd jedoch, dass die unfairen PC-Gegner alles andere als das Grüne vom Filz sind: Wenn mein Kontrahent mit einem Schlag acht Bälle einlocht oder verloren geglaubte Spiele mit einer tausendprozentigen Leistungssteigerung dreht, ist das schlichtweg frustrierend.

THOMAS WEISS



„Pool:shark 2 überzeugt nur im herausfordernden Mehrspieler-Modus."

Und das ist das grundlegende Problem des Spiels: Der Einzelspieler-Modus bietet aufgrund der seltsam agierenden Computergegner mehr Frust als Lust. Die Duelle gegen menschliche Queue-Athleten machen hingegen reichlich Laune. Wer allerdings in den Weiten des World Wide Web auf Spielersuche geht, dürfte kaum fündig werden – während unserer Testphase entdeckten wir gerade mal einen einzigen Spieler (!) auf den einsamen Servern. Greifen Sie besser zu dem ausgereifteren **World Championship Pool 2004** vom gleichen Entwicklerteam.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blade Interactive
Studionote: -
Publisher: F+F Publishing
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/2
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Hübsche Grafik
- + Realistische Ballphysik
- + Abwechslungsreiche Spielmodi
- − Teils unfair gute Computergegner
- − Dauerhaft nervige Soundungermalung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
70	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Ausreichend (60)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	Befriedigend (75)

Playboy!



Playstation2
20,-€ je Titel













Playstation1
15,-€ je Titel









PC-Software
10,-€ je Titel





ATARI Tactical Ops





Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt,
Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!



Gold Games 8

So viel Spaß für wenig Geld: Gold Games 8 bietet Referenz-Titel zum Schnäppchenpreis! PC Games stellt Ihnen das ultimative Sonderangebot vor.

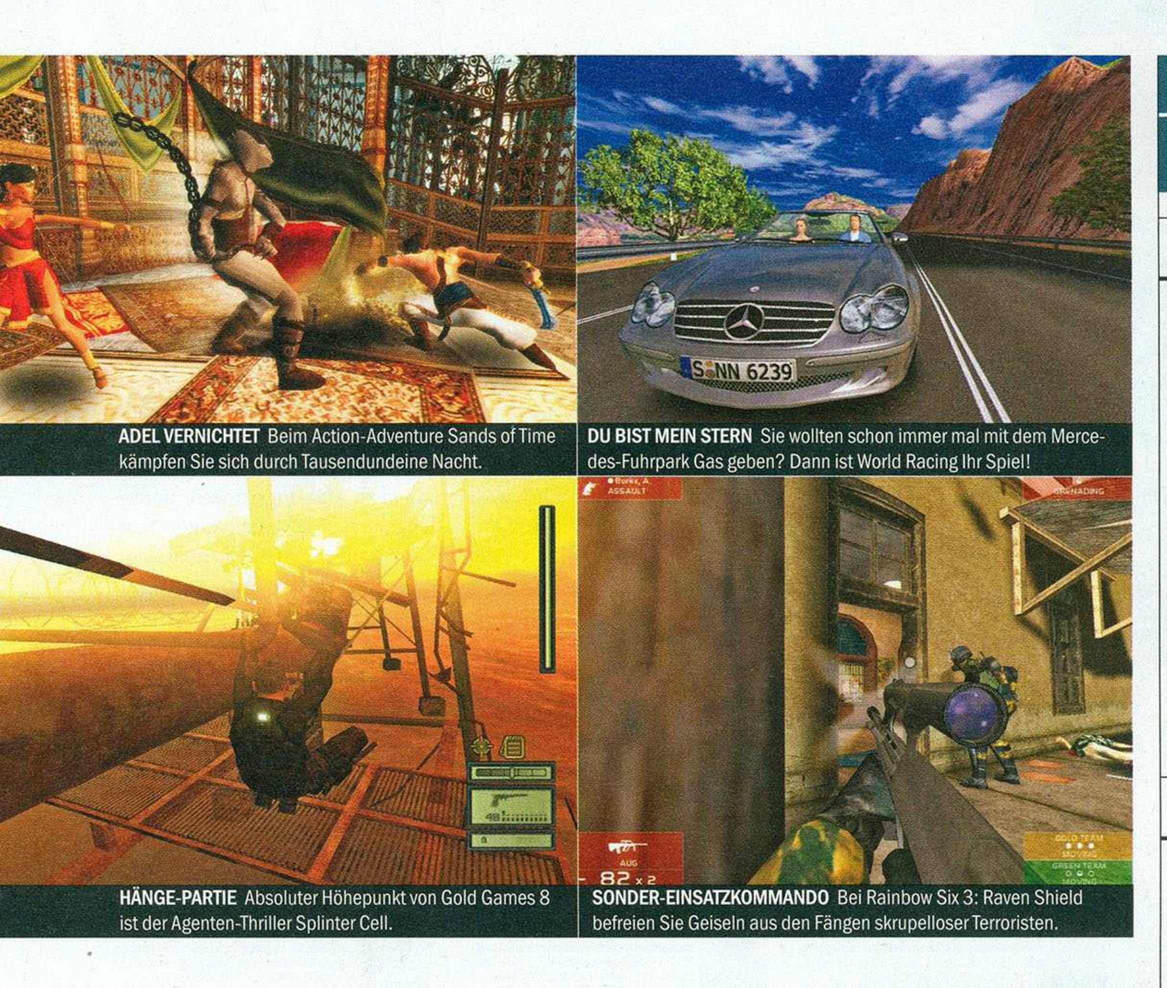
Gold Games 8 lässt es richtig krachen – und damit ist nicht nur der unverschämt günstige Preis von 30 Euro gemeint, sondern auch der zehn Spiele starke Inhalt der Sammlung!

Schleich dich!

Aushängeschild des Schnäppchenjäger-Goldstücks ist der drahtige Topspion Sam Fisher in **Splinter Cell**. Worum geht's? Unruhen nach einem Regierungswechsel in Georgien bedrohen den Weltfrieden. Als bestes Mitglied der amerikanischen Spezialeinheit Third Echelon sollen Sie die unübersichtliche Situation in Osteuropa möglichst schnell und natürlich unbemerkt aufklären. In diesem ausgezeichneten Agenten-Thriller schleichen und schießen Sie sich in der Rolle von Sam Fisher durch neun riesige Levels und greifen dabei auf allerlei nützliches Hightech-Equipment zurück. Die anfangs etwas ungewohnte Steuerung macht die packende Hintergrundgeschichte von US-Bestsellerautor Tom Clancy doppelt und dreifach wett. Allerdings sollten angehende PC-Agenten nach der Installation alle Kontakte zur Außenwelt vorübergehend abbrechen – denn so schnell lässt sie der fesselnde Schleich-Shooter nicht wieder los.

Jetzt schlägt's 13!

Wer es noch einen Tick taktischer mag, greift Red Storms Antiterror-Spezialisten bei **Raven Shield** unter die Arme. Als Anführer des Team Rainbow meistern Sie 15 Antiterror-Einsätze auf dem ganzen Erdball. Unter anderem müssen Sie eine Geiselnahme in einer Londoner Bank unblutig beenden oder ein geheimes Biowaffenlager infiltrieren. Behutsames Vorgehen und dabei das Leben so vieler Menschen wie möglich zu retten sind das A und O. Die fesselnde Story stammt ebenfalls aus Tom Clancys Feder, die Optik basiert auf der **Unreal Warfare**-Engine. Dank einer stark vereinfachten Steuerung und dem gelungenen Mehrspieler-Modus ist der dritte Teil der **Rainbow Six**-Serie auch Anfang 2005 noch eine Empfehlung wert. Gleiches gilt für den viel beachteten Comic-Shooter **XIII**, der Ende 2003 trotz eigenwilliger Optik und



ADEL VERNICHTET Beim Action-Adventure Sands of Time kämpfen Sie sich durch Tausendundeine Nacht.

DU BIST MEIN STERN Sie wollten schon immer mal mit dem Mercedes-Fuhrpark Gas geben? Dann ist World Racing Ihr Spiel!

HÄNGE-PARTIE Absoluter Höhepunkt von Gold Games 8 ist der Agenten-Thriller Splinter Cell.

SONDER-EINSATZKOMMANDO Bei Rainbow Six 3: Raven Shield befreien Sie Geiseln aus den Fängen skrupelloser Terroristen.

schräger Geschichte, aber dank variantenreichem Missionsdesign eine Spielspaß-Wertung von stolzen 82 Prozent einheimste. Doch die drei Kracher sind erst der Anfang: Weiter geht's mit der schönsten Prinzen-Rolle des vorletzten Jahres – die Rede ist natürlich von **Prince of Persia: Sands of Time**. Mit einer verführerischen Prinzessin an Ihrer Seite machen Sie sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Sand der Zeit, um Geschehenes rückgängig machen zu können. Die spaßige Mixtur aus Säbel-Duellen und Rätseleinlagen führt Sie durch sieben stimmungsvolle Levels im alten Persien. Einziges Manko: die nicht immer übersichtliche Kameraführung.

Licht und Schatten

Säbel rasseln auch beim mit vielen Rollenspiel-Elementen angereicherten Action-Adventure zum Kinohit **Fluch der Karibik**. In 30 Missionen eskortieren Sie Handelsschiffe oder heben Piratennester aus. Klingt spannend – und das ist es auch. Doch leider sorgt die ungenaue Steuerung vor allem bei den Gefechten auf offener See für leichten Freibeuter-Frust. Nicht minder martialisch ist der durchschnittliche **Warcraft**-Klon **Lords of Everquest** geraten. Mit drei Fraktionen schlagen Sie sich in den abwechslungsreichen Missionen die Goblin- oder Tempelritter-Köpfe ein. Die streckenweise blöde Gegner-KI verhinderte Anfang 2004 eine höhere Wertung.

Stern-Fahrt

Friedlicher geht es im hübschen Action-Adventure **Beyond Good & Evil** zu, bei dem Sie als rasende Reporterin Jade bewaffnet mit ihrer Kamera eine Verschwörung aufklären sollen. Den Schwerpunkt des Abenteuers bilden knackige Rätseleinlagen sowie zahlreiche Dialoge in der kunterbunten und von Rayman-Erfinder Michel Ancel entworfenen Spielwelt. Aber auch PS-Junkies kommen dank **World Racing** bei **Gold Games 8** nicht zu kurz: In diesem Rennspiel heizen Sie mit dem gesamten Mercedes-Fuhrpark über Flugplätze und Alpenpässe. Ebenfalls dabei, aber darüber hüllt man lieber den Mantel des Schweigens: die enttäuschende Flug-Sim **Lock On** sowie die Wintersport-Katastrophe **Biathlon 2004**. (cs)

130,- Euro gespart

PC Games hat für Sie verglichen und ausgerechnet, wie viel Geld man auf den Tisch legen müsste, würde man alle Titel von Gold Games 8 einzeln kaufen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen!

Titel	Wertung	Preis
1. Beyond Good & Evil	84%	€ 15,-
2. Biathlon 2004	18%	€ 30,-
3. Fluch der Karibik	70%	€ 15,-
4. Lock On:	45%	€ 15,-
5. Lords of Everquest	74%	€ 15,-
6. PoP: Sands of Time	83%	€ 15,-
7. Raven Shield:	86%	€ 15,-
8. Splinter Cell	90%	€ 10,-
9. World Racing	75%	€ 15,-
10. XIII	77%	€ 15,-

Gesamtpreis: 160,-
Gold Games 8 kostet: 30,-
Ersparnis: 130,-



GOLD GAMES 8
CA. € 30,-
17.02.2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Die beste Gold Games aller Zeiten: So viel Spielspaß gab es selten für so wenig Geld!"

Sensationell: Mit **Splinter Cell** und **Rainbow Six 3: Raven Shield** bietet **Gold Games 8** gleich zwei Titel aus unseren Referenzen und mit Ausnahme des schrecklichen Schneegestöbers **Biathlon 2004** sowie dem öden **Lock On** durchweg empfehlenswerte Titel. Und das zu einem Wahnsinnspreis! Ärgerlich nur, dass ein massiver Kritikpunkt der vorherigen **Gold Games**-Sammlungen nicht ausgemerzt wurde: Sämtliche Anleitungen inklusive aller wichtigen Tastaturkürzel liegen nach wie vor lediglich als PDF-Datei auf DVD bei. Das Ausdrucken aller Handbücher ist zeitraubend und nervt tierisch.

PETRA FRÖHLICH



„Winterschlussverkauf: Gold Games 8 macht vor allem Actionspieler glücklich."

Mit Spielesammlungen verhält es sich wie mit Pralinenmischungen – nicht alle Sorten treffen jeden Geschmack. Mit **Splinter Cell**, **Rainbow Six 3: Raven Shield** oder dem Comic-Shooter **XIII** enthält **Gold Games 8** in erster Linie Action-Leckereien. Wenn Sie mehr zu Strategie- oder Sportspielen tendieren oder auf eine ausgewogene Genre-Mischung Wert legen, zahlen Sie für Spiele mit, die es womöglich niemals bis zum Installationsbildschirm schaffen – **Lords of Everquest** und **Biathlon 2** sind buchstäblich ein schwacher Trost. Doch bei rund drei Euro pro Spiel kann man nicht meckern: Eine bessere Kollektion ist derzeit nicht zu bekommen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Diverse
Studionote: -
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 126 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Unschlagbar günstiger Preis
- + Tolle Zusammenstellung
- + Über 100 Stunden Spielspaß garantiert
- − Nur ein einziges Strategiespiel
- − Anleitungen nur auf DVD

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (81)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.

Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **93**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.

Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.

Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



Age of Mythology
Auch nach zwei Jahren gehört der dritte Part der **Age**-Reihe immer noch zu den Toptiteln des Genres. Zwar nicht so innovativ wie **Warcrraft**, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **87**



Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspieler-Modus auf allerhöchstem Niveau.

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | **85**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.

Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.

Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.

Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | **86**



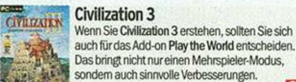
Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.

Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

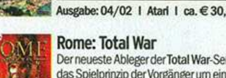


vorgestellt von Petra Fröhlich



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.

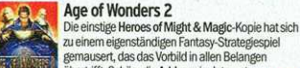
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

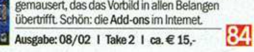




Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.

Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- | **84**

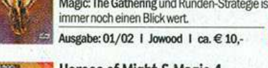




Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die **Add-ons** im Internet.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**





Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.

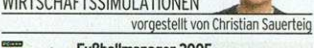
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Runden-Strategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.

Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Christian Sauerteig



Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.

Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- | **90**



Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.

Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!

Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **86**



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.

Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 50,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE









vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.

Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- | **93**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.

Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- | **85**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.

Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **83**



Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch eindrucksvolle Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 50,- | **82**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert Hochspannung für rund 20 Stunden.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **96**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **92**

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.

Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- | **90**

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jedi-waffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.

Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **88**

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.

Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Benjamin Bezold



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- | **90**



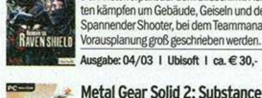
Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.

Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.

Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- | **88**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.

Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, dass komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.

Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. UT 2004 (dt.) ist der neue Multiplayer-König.

Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- | **89**



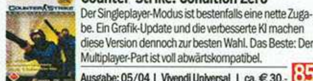
Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.

Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- | **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.

Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

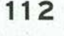


Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärtskompatibel.

Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur!

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**



ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher, hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** und **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION





vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Benjamin Bezold



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**



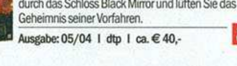
The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- | **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE



vorgestellt von Thomas Weiß



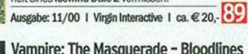
Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler jedoch die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- | **88**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

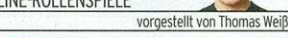
Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- | **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- | **85**

Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- | **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE





vorgestellt von Thomas Weiß



World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- | **94**



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**



Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- | **83**



Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich vom Rest der Online-Rollenspiele mit monatlichen Events ab, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Benjamin Bezold



Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle Tiger Woods ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 | **89**



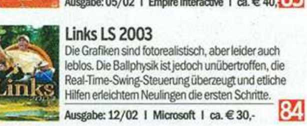
Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **87**

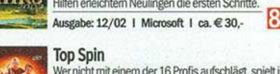


Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**



Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**





Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | **84**



SPORT
FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 40,- | **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **84**

Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **80**



NEUZUGANG

UEFA Champions League 2004-2005
Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs bietet zwar keine Nationalmannschaften und einen geringeren Spielumfang als **FIFA 2005**, dafür aber einen innovativen Missions-Modus.
Ausgabe: 03/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **80**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Heinrich Lehnhardt

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **90**

NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**

NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **86**

SPORT
MOTORSPORT



vorgestellt von Christian Sauerteig



DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. e 45,- | **90**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**



DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- | **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL



vorgestellt von Christian Sauerteig

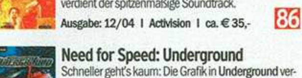




Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Renn-Modi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- | **86**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **84**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: die mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**





www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

POSTER



G-826.380 / € 7,69
SHREK 2
56,8x86,3 cm



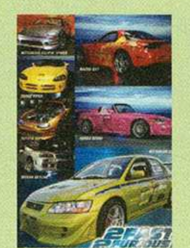
G-828.980 / € 7,69 (25)
ONG-BAK
68,5x98 cm



G-829.000 / € 7,69 (25)
TEAM AMERICA: WORLD POLICE
56x87 cm



G-528.910 / € 6,69 (24)
JEANS GIRL
61x87 cm



G-784.372 / € 7,69
THE FAST AND THE FURIOUS 2
68,5x101,5 cm



G-828.325 / € 7,69
THE FAST AND THE FURIOUS 2
68,5x101,5 cm



G-829.120 / € 7,69
STAR WARS: EPISODE III REVENGE OF THE SITH
68,5x101,5 cm



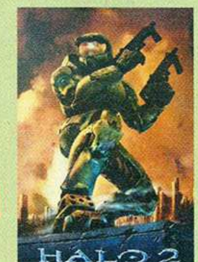
G-815.420 / € 9,99 · **TROPICAL BEACH** · *158x53 cm*



G-828.500 / € 9,99 · **DRAGON'S REVENGE** · *158x53 cm*



G-753.074 / € 19,95
LORD OF THE RINGS: MIDDLE EARTH MAP
Dufex-Spezialkunstdruck. Die spezielle Drucktechnik erzeugt einnen fast dreidimensionlen Endruck.*80x60 cm*



G-829.295 / € 6,69
HALO 2 · *56x87 cm*



G-268.636 / € 17,90 · **MICHAEL JORDAN** · *182,5x58 cm*



G-808.810 / € 9,99 · **LORD OF THE RINGS** · *158x53 cm*

BLECHSCHILDER

Wir wollen hier:
- nichts kaufen,
- nichts spenden,
- unsere Religion nicht wechseln,
- wir sind versichert,
- und unsere Rechnungen sind bezahlt.

also: TSCHÜSS !

B-808.980
€ 8,29 (28)
WIR WOLLEN HIER NICHTS KAUFEN
Blechschild mit Befestigungslöchern, geprägt, *22x17 cm*



B-739.350
€ 8,29 (28)
GIB NIEMALS AUF!
Blechschild mit Befestigungslöchern
20x15 cm



B-733.870 / € 8,29
ZICKENZONE
Blechschild mit Befestigungslöchern
17x22 cm



B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER
Blechschild mit Befestigungslöchern
17x22 cm



T-796.160 / € 31,90
PLAYBOY -Bettwäsche, schwarz/weiß, weiß/schwarz
Maße: Kissen 80x80cm, Decke 135x200cm
100% Polyester-Satin



T-831.50 / € 16,90
PLAYBOY KISSEN
'Logo', *Ø 35 cm*
100% Polyesterfleece

Z-828.570 / € 9,90
PLAYBOY ADRESSBUCH
mit Playboycovers der Jahre 1964-1996; Maße: *19 x 22 cm*



Z-816.450 / € 29,90
HUMPFREY DER GEILE HUND
ca.30cm, mit Sound und Bewegung. Kann am Bein oder Gegenständen (z.B. Regalpfosten) angeklemmt werden. Er rammelt und stöhnt dabei. Batterie enthalten!

HAPPY TREE FRIENDS

T-830.85 / € 17,90
HAPPY TREE FRIENDS: WEAPON OF MASS DESTRUCTION
T-Shirt schwarz, Front- und Backprint
Grössen: L, M, XL



H-828.200 / € 24,95
HAPPY TREE FRIENDS
Plüschfigur 'Cuddles' im Geschenkkarton
Kein Spielzeug! Nicht für Kinder geeignet!

TARANTINO COLLECTION



A-800.820 / € 6,99
KILL BILL 'PUSSY WAGON'
Metall-Keyring · Größe: 7x4,4cm



G-295.064
€ 6,69
101x68,5cm
R-295.064
€ 9,99
158x106cm

Der neue Katalog ist da!

Kino & TV
www.closeup.de

GLEICH GRATIS ANFORDERN!

H-769.470
€ 19,90
GREMLINS: GIZMO
Plüschfigur
28x17 cm



T-830.55 / € 39,90
HAPPY TREE FRIENDS BETTWÄSCHE
aus 100% Baumwolle (80x80cm/135x200cm),

H-820.010 / € 17,90
KILL BILL: QUENTIN TARANTINO
Exklusive Actionfigur
Größe:ca. 20 cm

Z-828.960 / € 15,90
PULP FICTION BRIEFTASCHE
„Bad Mother Fucker", Kunstleder
Endlich: Die ultracoole Brieftasche von Jules Winfield alias Samuel L. Jackson, aus dem Kultfilm der Neunziger Jahre!

BAD MOTHER FUCKER

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS&TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert bei Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

NFS UNDERGROUND 2 Spielen über LAN

Ich würde gerne eine LAN-Party veranstalten, bei der unter anderem NfS Underground 2 gezockt werden soll. Ich habe jedoch gehört, dass es dabei Probleme wegen der automatischen Lobby Connection gibt. Stimmt das?

THOMAS

Christian Sauerteig: Es besteht leider wirklich die Problematik, dass sich zwar LAN-Spiele einrichten lassen, das Programm aber dann versucht, einen Lobby-Server zu finden. Doch das lässt sich mit einem Trick umgehen. Öffnen Sie dazu die Eigenschaften Ihrer Netzwerkverbindung und wählen Sie die Schaltfläche für TCP/IP aus. Tragen Sie in der Zeile „Standardgateway" einfach Ihre IP-Adresse ein. Dadurch „simulieren" Sie quasi einen Lobby-Server und das Spiel läuft problemlos.

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX Labyrinth

Wie um alles in der Welt gelange ich denn in die nördlich gelegene Schatzkammer?

GEORG

Stefan Weiß: Sie müssen zunächst die Quest von Xalabar angenommen haben. Von ihm erhalten Sie den Schlüssel für das Labyrinth. Achten Sie darauf, jeden Teleporter benutzt zu haben. Dadurch kommen Sie an bewachten Steinköpfen vorbei. Postieren Sie jeweils einen Ihrer Helden an solch einem Kopf. Dadurch werden die Steingesichter vor der Schatzkammer aktiviert und der Zugang öffnet sich.

THE CHRONICLES OF RIDDICK Startprobleme

Hilfe, gleich nach den ersten Spielminuten stecke ich fest. Ich habe die Wache erledigt, die ein Schrotgewehr bei sich trug. Das war kein Problem. Aber wie geht es nun weiter?
Ich habe keine Ahnung, wo der Ausgang ist.

LUDGER

Dirk Gooding: Bei diesem Shooter muss wirklich dreidimensional gedacht werden – schauen Sie sich doch mal etwas genauer in der Kammer um. Etwas erhöht befindet sich ein Gang. Sie müssen über die Kisten hochklettern und sich dann über das Geländer schwingen. Oben befindet sich der Ausgang.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA Waffenlager und Junge

1. Ich habe Sara befreit und auch wieder mit David geredet. Den Standort des Drogenlabors habe ich bekommen, aber wie gelange ich zum Waffenlager der Ratskulls?
2. Wo finde ich den kleinen Jungen, der seinen Wolf vermisst?

ROLAND

Christoph Holowaty: 1. Kehren Sie zu dem Standort zurück, an dem Sie Sara befreit haben. Dort liegt ein kleiner Schmierzettel auf dem Boden. Nehmen Sie den Zettel mit Ihrer Hauptfigur auf und doppelklicken Sie im Inventar auf den Zettel. Danach müsste die Karte Bowie Village verfügbar sein.
2. Gehen Sie in New Safford zum Lagerfeuer, dort sitzt der Junge in der Regel auf der Bank.

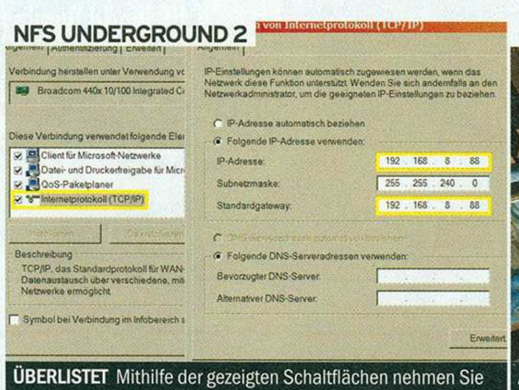
VAMPIRE: DIE MASKERADE - BLOODLINES Blechdosen-Bill

Ich habe inzwischen den ersten Pestträger aus der Welt geschafft und soll nun die anderen suchen. Mit dem Obdachlosen habe ich schon geredet. Er gab mir den Hinweis auf Blechdosen-Bill. Aber jetzt weiß ich nicht, wo ich den besagten Pestträger finden soll?

PATRICK

Thomas Weiß: Gehen Sie wieder zum Obdachlosen und laufen Sie von dort einfach die Gasse herunter. An deren Ende ist eine verschlossene Gittertür, die Sie öffnen. Nun geht es die Leiter hinauf und in den Tunnel hinein (der Zugang befindet sich im linken Raum). Folgen Sie dem Gang, dann stoßen Sie auf den Pestträger.

NFS UNDERGROUND 2



ÜBERLISTET Mithilfe der gezeigten Schaltflächen nehmen Sie die erforderlichen Veränderungen für das LAN-Spiel vor.

THE CHRONICLES OF RIDDICK



AKROBATISCH Gleich zu Beginn turnt Mr. Diesel kunstvoll hier rüber, um zum Ausgang zu gelangen.

COUNTER-STRIKE: SOURCE
Steam-Konsole

Wie aktiviere ich die Konsole in Counter-Strike: Source? Wenn ich sie im Optionsmenü bei „Tastatur und Erweitert" aktivieren möchte, klappt das leider nicht. Was mache ich falsch?

GERALD

Ansgar Steidle: Starten Sie Steam, klicken Sie im Menü „Spiele spielen" mit der rechten Maustaste auf „Counter-Strike: Source" und betätigen Sie die Schaltfläche „Start-Optionen". In die Zeile schreiben Sie **-console** (inklusive des Minuszeichens) und starten das Spiel. Nun ist die Konsole bereits geöffnet und bleibt auch beim Spielen im Hintergrund. Falls Sie jetzt doch eine Extrataste dafür haben möchten, benutzen Sie den Befehl **bind x toggleconsole**, wobei Sie x durch eine noch nicht anderweitig belegte Taste ersetzen. **Da Counter-Strike: Source** Probleme mit der deutschen Tastaturbelegung hat, ist ein Buchstabe ratsam, der auf der englischen Tastatur an der gleichen Stelle liegt. Generell sind daher alle Sonderzeichen und die miteinander vertauschten Buchstaben z und y bei der Auswahl zu meiden.

MORROWIND: BLOODMOON
Untersuchung eines Verbrechens

Meine Aufgabe lautet, das Verbrechen zwischen Engmar Eismähne und Rigmor aufzuklären. Wie stelle ich das am besten an?

JEAN-PHILIPPE

Stefan Weiß: Als Erstes sprechen Sie mit Eismähne, danach mit dessen Frau Risi. Im Haus ist unter einem der Kopfkissen, kaum sichtbar, ein Brief von Rigmor an Risi versteckt. Damit wird die untreue Ehefrau konfrontiert. Anschließend plaudern Sie mit Rigmor über die Sache. Schließlich gibt er das Verbrechen zu.

DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE
Günstigere Upgrades

Gibt es eigentlich irgendeinen Trick, um günstiger an die Einheiten-Upgrades zu gelangen?

JAN

Petra Fröhlich: In der Tat gibt es einen netten Trick, um billiger an Upgrades heranzukommen. Im Spiel lassen sich bestimmte Einheitentypen miteinander verbinden (zum Beispiel Gondor-Bogenschützen mit Gondor-Schwert-

Stolperstein des Monats

Everquest 2 – NPCs, tollwütige Schreier und Zonenkarten

Da World of Warcraft noch etwas auf sich warten lässt, stürzen sich viele Online-Rollenspieler erst einmal auf Everquest 2. Bei der Unmenge an Quests tauchen auch unweigerlich viele Fragen auf. Ein paar davon haben wir diesen Monat für Sie herausgepickt.

In der Zone Weidenwald bekomme ich die Quest Kualdins Duettangebot, finde aber die Zielperson Bupipa Guryup einfach nicht. In einer zweiten Quest muss ich Algan Tinmizer finden. Auch damit habe ich kein Glück.

OSWALD

Begeben Sie sich in die Zone Schlossblickweiher. Vom Brunnen aus führt eine kleine Treppe auf einen kleinen Vorsprung hoch. Dort hockt – von unten nicht zu sehen – der kleine NPC Bupipa Guryup. Algan Tinmizer hält sich in der Zone Baubbelaue auf. Gehen Sie von der Taverne im Südwesten aus weiter nach Südosten. Ein Graspfad führt die Hügel hinauf. An dessen Ende steht Algan (hinter einer Holzbank).

Bei den Waldruinen habe ich die Quest von Vaughn angenommen, finde aber keine seiner Sachen bei den einzelnen Ruinenschleichern.

WULFGAR

Vaughns Sachen werden zufällig unter den umherstreifenden Ruinenschleichern verteilt, meist jedoch bei den Gruppen am westlichen Strandbereich und nicht bei den Solomonstern. Die Ruinenschleicher sind für frische Charaktere jedoch kein Zuckerschlecken, bestreiten Sie diese Quest also lieber zusammen mit anderen Spielern.

Ich spiele als Magier und habe nun von Magister Niksel meine Prüfungsaufgabe bekommen (Der Weg des Beschwörers). Leider habe ich keinerlei Hinweise, wo ich diese Quest eigentlich bestreiten soll.

DAVID

Keine Bange, die Lösung ist in unmittelbarer Nähe Ihres Magisters zu finden. Betreten Sie einfach den Magierturm und benutzen Sie den blauen Teleporter auf der linken Seite. Am Ziel angekommen, befindet sich in dem Bibliotheksraum eine tiefer gelegene Tür, die Sie vorher nicht benutzen konnten. Die Tür führt in den „Prüfungsraum".

Ich soll für eine Quest tollwütige Schreier erledigen. Ich bin zwar schon in die Zone Tief Drunten vorgedrungen, finde aber keine Schreier.

DIRK

Die fledermausartigen Schreier halten sich in der Regel in den kleinen Seitennischen auf. Da in der Zone Tief Drunten mitunter großer Spielerandrang herrscht, sind die Nischen oft eine Weile leer. Sie müssen dann auf den Wiedereintritt (Spawn) der Monster warten und auch ein wenig herumlaufen, um die verschiedenen Nischen abzuklappern. Extratipp: Meist sind andere Spieler ebenfalls auf der Suche nach dem gleichen Monstertyp. Versuchen Sie daher, per Chatsuche Gleichgesinnte in der jeweiligen Zone zu treffen. Der Vorteil ist, dass in einer Spielergruppe jedes Mitglied ein besiegtes Monster für die entsprechende Quest angerechnet bekommt – das spart viel Zeit.

Ständig verlaufe ich mich in den Spielzonen und suche ewig lange nach bestimmten NPCs, um zum Beispiel eine Quest zu erfüllen. Kann ich keine Markierungen auf die Minimap setzen?

STEFANIE

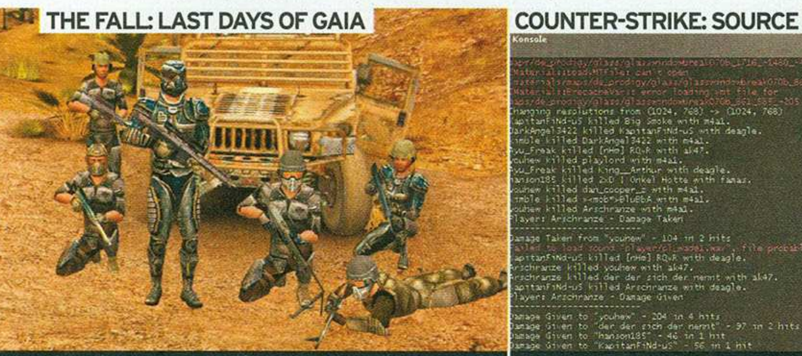
Eine solche Option ist nicht verfügbar. Dankenswerterweise ist die Community von **Everquest 2** jedoch sehr aktiv und hat schon beeindruckend detailliertes Kartenmaterial erstellt. Die beste Anlaufstelle ist derzeit www.eq2.onlinewelten.com. Dort finden Sie neben einer interaktiven Karte auch eine ständig wachsende Quest-Datenbank vor. Extratipp: Machen Sie einen Rechtsklick auf eine Wache in der jeweiligen Questzone und wählen Sie die Option „Find NPC". Ist die gesuchte Person in Reichweite, so können Sie dadurch einen Wegpunkt zur Zielperson aktivieren.



ZU KURZ GERATEN Aufgrund der geringen Körpergröße ist Bupipa (1) schwer zu entdecken. Gehen Sie daher die Treppe am Brunnen hoch (2).



FLATTERMANN Gemeinsam mit anderen Spielern lassen sich Monsterjagd-Quests in der Regel leichter und vor allem schneller lösen.



EIN WEITER WEG Bis Sie die finale Karte (Biosphäre) betreten können, liegen jede Menge knifflige Quests vor Ihnen.

EINSTELLUNGSSACHE Ganz nebenbei sehen Sie in der Konsole, wie gut Sie gezielt haben und ob Sie selbst getroffen wurden.



TEILHABER Mit den Schwertkämpfern (1) werden die Bogenschützen (2) gleich mit aufgewertet.

kämpfer). Besitzt nur eine der beiden Gruppen schon das Upgrade „Schwere Rüstung", so wird das zweite Bataillon nach dem Zusammenschluss beider Gruppen automatisch mit dem Upgrade versehen. Dadurch lassen sich jede Menge Ressourcen sparen.

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE
Probleme in Folklung

Ich schaffe es einfach nicht, die Belagerer zu vertreiben. Sie sind immer in der Überzahl und ihre Kanonen schießen mich kurz und klein.

ANDREAS

Petra Fröhlich: Versuchen Sie es mit folgendem, eleganten Lösungsweg: Lassen Sie Pilgrim die versteckten Felsen im Südwesten der Karte sprengen. Dadurch wird der Weg ins Winterlager frei. Mithilfe Ihrer Helden führen Sie von dort den Anführer der Belagerer ins Gefängnis im Nordwesten. Sie werden dabei zwar angegriffen, müssen aber deutlich weniger Attacken abwehren. Lassen Sie den Transport nicht zu lange unbeaufsichtigt, um zu vermeiden, dass der Anführer türmt.

POP: WARRIOR WITHIN
Kaileena

Nach etlichen Mühen habe ich mich bis zur Begegnung mit dem Bossgegner Kaileena vorgekämpft. Allerdings schaffe ich es nicht, diese Widersacherin zu besiegen.

FRANK

Thomas Weiß: 1. Blocken Sie die Angriffe Ihrer Gegnerin und weichen Sie nach hinten aus. Vorsicht vor der Attacke am Ende einer ihrer Combos – diesen Schlag können Sie nicht abwehren!
2. Wichtig in diesem Duell sind die Mächte der Zeit: Lassen Sie die Zeit langsamer verstreichen, um mehr Treffer landen zu können oder um einen Spezialangriff auszuführen.
3. Versuchen Sie, den Kampf mit gefüllten Sandtanks zu starten.
4. Zertrümmern Sie während der Auseinandersetzung die ganzen Gegenstände, die rund um den Saal verteilt sind. Dadurch sind Sie in der Lage, weitere Zeit-Energie einzusammeln.
5. Kümmern Sie sich auch immer gleich um Kaileenas Gefährten, die Sie ebenfalls mit wertvoller Energie versorgen.
6. Wenden Sie die „Auge des Sturms"-Fähigkeit immer dann an, wenn Kaileena selbst am Rad der Zeit dreht. So neutralisieren Sie ihren gefährlichen Zauber.
7. Greifen Sie immer mit etwas Abstand nach einer Combo an und versuchen Sie, zwei bis drei Treffer zu landen, bevor Sie wieder in die Defensive gehen. Das heißt, dass Sie entweder blocken oder nach hinten wegrollen.
8. Leichte Treffer landen Sie, indem Sie von Kaileena wegrollen, sobald sie sich teleportiert hat. Danach greifen Sie sofort wieder an.
9. Bleiben Sie während des gesamten Kampfs in Bewegung. So werden Sie zum einen seltener getroffen und erhöhen zum anderen Ihre Chance, Kaileena zu verletzen.
10. Wenn Sie den „Auge der Zeit"-Zauber bei der Offensive einsetzen, haben Sie keinerlei Probleme, Kaileena zu besiegen.

Tipps & Cheats

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Für die Vorgeschichte des Kinofilms bekommen Sie hier ein paar nützliche Helferlein und können so unter anderem ohne Anstrengung das Zusatzmaterial genießen. Mit „**Strg-Alt-^**" rufen Sie die Konsole auf.

Cheat	Wirkung
cmd giveall	Ausrüstung bekommen
cmd noclip	Durch Wände gehen
cmd godmode	Unsterblichkeit
cmd selfsummon	Zweiten Riddick erschaffen
cmd kill	Suizid
cmd cyclecamera	Perspektive wechseln
unlockall	Bonusmaterial freischalten

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE

Im Kampagnenmenü des Spiels tippen Sie die Cheats ein und bestätigen die Eingabe jeweils mit der „**Eingabetaste**". Es ertönt ein kurzer Klingelton, wenn Ihre Eingabe korrekt war. Anschließend können Sie das entsprechende Gebiet auf der Karte direkt anwählen.

Cheat	Wirkung
hotzenplotz	Ridgewood
donnerknall	Crawford
faulerzauber	Cleycourt
regenschirm	Die Flut
handeltutnot	Barmecia
denkdochmal	Folklung
rennganzschnell	Norfolk
fischkoepp	Kaloix
trauschauwem	Die große Seuche
hamburgerhill	Old Kings Castle
wersuchtderfindet	Die Nebelberge
hiermussmaljemandfegen	Evelance
freundeindernot	Das große Ödland
jetztlangtesaber	Schlacht um Evelance

ALEXANDER

Drücken Sie während des Spiels die „**Eingabetaste**" und geben Sie in die auftauchende Nachrichtenzeile die Kommandos ein.

Cheat	Wirkung
Viewall	Karte aufdecken
VICTORY	Sofortiger Sieg
babki	Ressourcen erhöhen

MTX MOTOTRAX

Die Cheats für den Zweiradrenner geben Sie als Passwort ein:

Cheat	Wirkung
12345	Left-Field-Getriebe
50B3	Sobe-Getriebe
773H999	Speed Demon
86657457	Slipknot Maggot freischalten
B77393	Butterfinger-Getriebe
BA7H	Alle Strecken
BADG3	Officer Dick
BFB0020	Volle Luft
HA79000	Nokia Trickbot
HIC	Flugkamera
JIH345	Super Geschwindigkeit
23F7IC5	Slipknot-Video
23F7ICS	Alle Videos

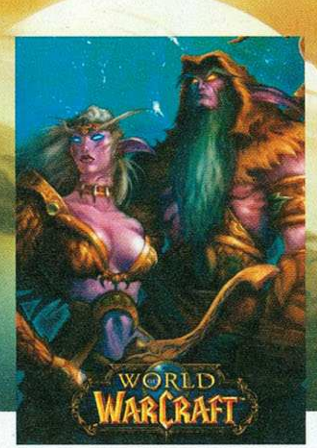
SCHOOL TYCOON

Um die Cheats verwenden zu können, tippen Sie zunächst **iamacheater** im Anfangsbildschirm ein. Daraufhin taucht kurz eine Nachricht auf, falls es geklappt hat. Während des Spielens benutzen Sie dann diese Tastenkombinationen, um Ihre Schule auf Vordermann zu bringen:

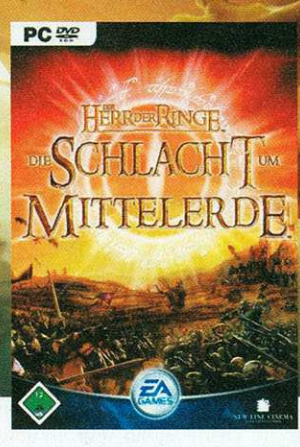
Tasten	Wirkung
„Strg-C"	Mehr Geld
„Strg-Umschalt-C"	Weniger Geld
„Strg-Minus"	Gammawert verringern
„Strg-Plus"	Gammawert erhöhen
„Strg-0"	Tornado
„Strg-9"	Hurrikan
„Strg-8"	Erdbeben
„Strg-S"	Schüler hinzufügen

Angriff der Prämien-Hits

Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



World of Warcraft
Vier Jahre nach den Ereignissen von Blizzards **Warcraft 3: Reign of Chaos** bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie unbekannte Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen Onlinewelt. Release: Januar 2005.
Prämien-Nr.: 002553



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Freuen Sie sich auf ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen – Gänsehaut-Feeling garantiert!
Prämien-Nr.: 002545



GTA San Andreas
Liberty City. Vice City. Jetzt wird mit **San Andreas** ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen – die Rückkehr von CJ in seine alte Heimat. Mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit wird **GTA San Andreas** den Erfolg der Vorgänger sicher wiederholen, wenn nicht gar übertreffen können! Release: Juni 2005.
Prämien-Nr.: 002612

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG 24 11

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

HdR: Die Schlacht um Mittelerde

„Alle Tore des Morannon sprangen weit auf. Heraus strömte ein großes Heer, so rasch wie wirbelndes Wasser, wenn eine Schleuse geöffnet wird." Und Sie sind mittendrin im Kampfgetümmel der bösen Kampagne bei der Schlacht um Mittelerde - natürlich dank dieser ausführlichen Komplettlösung gut vorbereitet.



FINSTERNIS „Die Zeit der Menschen ist vorüber" – vor allem dann, wenn Sie Ihre Truppen von einem Nazgul (1) anführen lassen, der die Gegner in Angst und Schrecken versetzt. Die Trolle (2) haben dann leichtes Spiel.

Das Zeitalter der Orks

Grundlagen

1. Sarumans und Saurons Schergen spielen sich anders als Menschen und Elben. Hier gilt fast überwiegend der Grundsatz „Masse statt Klasse". Natürlich ist es auch bei den Orks von Vorteil, die Einheiten Stufe um Stufe hochzuleveln. Allerdings lassen sich Verluste eher verschmerzen, da die bösen Einheiten schneller nachproduziert werden.
2. Vergleichen Sie die Kommandopunkte der beiden Seiten – die böse Partei bekommt erst bei 600 Punkten den Hahn abgedreht. Dadurch ziehen Sie in der Regel mit einer Übermacht gegen den Feind ins Feld.
3. Die Orks besitzen eine große strategische Komponente, die bedacht werden muss: die Möglichkeit der Belagerung. Geben Sie nicht alle Kommandopunkte für Kampfeinheiten aus. In den späteren Missionen werden Katapulte, Leitern und Rammen wichtig, um gegnerische Festungen zu knacken.
4. Vom Spielablauf her ähnelt die Grundtaktik der bösen Seite dem Vorgehen der guten Seite, d. h., in den meisten Karten ist Schnelligkeit gefordert, um der Gegenseite die Bauplätze wegzuschnappen und um feindliche Lager früh zu erobern, noch bevor deren Verteidigungsanlagen ausgebaut worden sind.
5. Sobald Sie über Wargreiter verfügen, speichern Sie ab und erkunden erst einmal in Ruhe die jeweilige Karte. Mit den schnellen Ork-Reitern lassen sich so auch tief im gegnerischen Territorium liegende Bauplätze schnell übernehmen. Diese werden zwar zur Zielscheibe der guten Seite, das verschafft aber oft in der heimatlichen Hauptbasis Zeit, um ungestört aufrüsten zu können.
6. Saurons Truppen lassen sich nicht direkt heilen. Einheiten wie die Trolle können allerdings Orks als Snack verspeisen, um sich zu erholen. Machen Sie aber nicht den Fehler, mühsam aufgepäppelte Einheiten als Nahrung zu benutzen. Verfüttern Sie lieber unerfahrene Orks. Angeschlagene Bataillone der bösen Seite werden übrigens nach einiger Zeit wieder aufgestockt.

Saurons Weg zum Sieg

1. Isengard

1. Saruman benötigt eine schlagkräftige Armee. Errichten Sie daher wenigstens zwei Uruk-Gruben, damit die Einheitenproduktion schnell genug in Gang kommt.
2. Die Uruks halten sich am besten nur innerhalb der Festungsanlage von Orthanc auf. Lassen Sie lieber einfach die Gegner heran-

Die Herrschaft über Mittelerde: Der Verlauf der bösen Kampagne

Anhand dieser Missionsliste wissen Sie immer genau, welche Boni Sie erwarten.

1. Saruman, Isengard (+25 Kommandos, +2 Spezialfähigkeit)
2. Saruman, Fangorn (+20 % Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
3. Saruman, wählbare Missionen:
A - Pforte von Rohan (+25 Kommandos) empfohlen
B - Saum Fangorns (+10 % Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
4. Amon Hen (+1 Spezialfähigkeit)
5. Saruman, Lurtz, wählbare Missionen:
A - (Nur Lurtz) Rohan (+50 Kommandos) empfohlen
B - Saum Fangorns (+10 % Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
6. Saruman, Lurtz, Saum Fangorns (+10 % Rohstoffe, +1 Spezialfähigkeit)
7. Saruman, Lurtz, Edoras (+50 Kommandos, +1 Spezialfähigkeit)
8. Saruman, Lurtz, wählbare Missionen:
A - Westfold (+20 % Rohstoffe)
B - Dunharg (+50 Kommandos, +1 Spezialfähigkeit) empfohlen
9. Saruman, Lurtz, Westfold (+20 % Rohstoffe)
10. Helms Klamm (+50 Kommandos, +1 Spezialfähigkeit)
11. Mordor, Nah-Harad (+50 Kommandos)
12. Mordor, Süd-Ithilien (+2 Spezialfähigkeit)
13. Mordor, wählbare Missionen:
A - Emyn Arnen (+2 Spezialfähigkeit) empfohlen
B - Zentral-Ithilien (+20 % Rohstoffe)
Saruman, Lurtz: wählbare Missionen:
A - Enedwaith (+10 % Rohstoffe)
B - Furten des Isen (+50 Kommandos, +20 % Rohstoffe) empfohlen
C - West Emnet (+50 Kommandos, +10 % Rohstoffe)
D - Östliches Rohan (+10 % Rohstoffe)
14. Mordor, Osgiliath (+50 Kommandos)
15. Cirith Ungol (+10 Spezialfähigkeit)

Je nachdem, wie Sie Ihre Armeen nun bewegen, stehen noch folgende Regionen zur Verfügung:

16. Harlond (+1 Spezialfähigkeit)
17. Cair Andros (+3 Spezialfähigkeit) empfohlen
18. Zentral-Ithilien (+20 % Rohstoffe)
19. Scheideweg (+2 Spezialfähigkeit)
20. Nord Ithilien (+20 % Rohstoffe)
21. Lebennin (+10 % Rohstoffe)
22. Pelargir (+10 % Rohstoffe, +2 Spezialfähigkeit)
23. Anfalas (+10 % Rohstoffe, +3 Spezialfähigkeit) empfohlen
24. Anorien (+10 % Rohstoffe)
25. West Emnet (+50 Kommandos, +10 % Rohstoffe)
26. Ost Rohan (+10 % Rohstoffe)
27. Belfalas (+50 % Rohstoffe)
28. Druadan Wald (+1 Spezialfähigkeit)
29. Mündungen der Entwasser (+10 % Rohstoffe)
30. Totensümpfe (+2 Spezialfähigkeit)
31. Ost Emnet (+25 Kommandos)
32. Emyn Muil (+10 % Rohstoffe)
33. Braune Lande (+10 % Rohstoffe)
34. Düsterwald (+40 % Rohstoffe, +2 Spezialfähigkeit)
35. Minas Tirith, Kampagnenende

1. Isengard



2. Fangorn



kommen, so vermeiden Sie den meist verlustreichen Kampf auf offenem Feld.
3. Die Feuerpfeil-Armbrustschützen nehmen die anrückenden Ents unter Beschuss, während sich die Uruk-Krieger auf die Elben stürzen. Auf der Mauer sind die Armbrustschützen in einer guten Position.
4. Geraten Sie nicht in Panik, wenn Rohans Reiter eintreffen! Die Pferdeonkels greifen nur an, wenn Sie auf sie zugehen. Rüsten Sie also erst einmal bis zum Maximum auf. Danach ziehen Sie mit Saruman aus der Festung, um die Reiter anzulocken. Im Eingang postieren Sie die Lanzenträger an vorderster Stelle, dahinter die übrigen Uruk-Kämpfer.

2. Fangorn

1. Die Feuerpfeil-Armbrustschützen und Saruman höchstpersönlich kümmern sich um die Ents, während die übrigen Fußtruppen das Lager einnehmen. Errichten Sie schnell Türme und die übrigen Wirtschaftsgebäude.
2. Marschieren Sie gleich nach Nordwesten weiter, um das dortige Elbenlager auszuheben. Behalten Sie Ihre Armbrustschützen im Blick, um deren Verluste gering zu halten.
3. An verschiedenen Stellen (siehe Karte) müssen Sie mit Hinterhalten der Elben rechnen. Postieren Sie das gesamte Heer in der Nähe des Entthings.
4. Zuerst wird Baumbart herausgelockt. Der Bursche erweist sich als recht zäh. Gleichen Sie Verluste aus und feuern Sie mit den Armbrustschützen und Sarumans Feuerball auf die verbliebenen Ents.

3. Pforte von Rohan

1. Ihre aktuelle Truppenstärke reicht völlig aus, um einen Blitzangriff gegen die Rohan-Festung zu starten, deren Tor zudem auch noch sperrangelweit offen steht. Ein oder zwei Farmen können jedoch bestehen bleiben; so lassen sich die eigenen Einheiten an den Bauern langsam, aber sicher hochleveln.
2. In der Zwischenzeit scouten Sie die restliche Karte mit zwei Bataillonen, angeführt von Saruman. Zerstören Sie dabei auch die Dörfer, das bringt zusätzliche Schatztruhen ans Tageslicht.
3. Wenn Sie sich genügend auf der Karte ausgetobt und alles erkundet haben, wird die Zitadelle der Rohan-Partei zerstört. Damit ist auch diese Karte gemeistert.

4. Amon Hen

1. Gleich am Start müssen einige Spitzohren aus dem Weg geräumt werden. Finanziellen Nachschub finden Sie in Form von Truhen auf der Karte. Denken Sie daran, dass dies die einzige Rohstoffquelle ist. Vermeiden Sie daher unbedingt große Verluste.
2. Legolas wird am besten mit Lurtz außer Gefecht gesetzt, während sich die übrigen Uruks um die anderen Elben kümmern.
3. Auf dem Hügel von Amon Hen wartet Kurzbein Gimli auf Ihre Schar. Stürmen Sie geschlossen zur Hügelspitze.
4. Westlich des Hügels befindet sich eine Trollhöhle, aus der sich Höhlentrolle paar-



ERSCHÜTTERND Genau wie sein Ordensbruder Gandalf auf der guten Seite verfügt auch Saruman über effektive Zaubersprüche, die ordentlich Schaden verursachen.

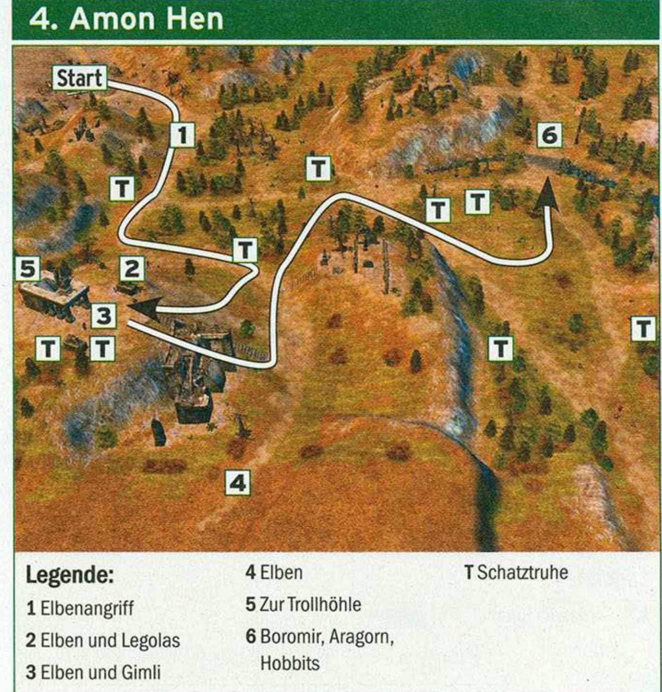


BRANDRODUNG Der Feuerpfeilmunition der Ork-Armbrustschützen kann auch der mächtige Ent Baumbart nicht viel entgegensetzen.

3. Pforte von Rohan



4. Amon Hen



weise zu Ihren Truppen gesellen (Damit wird das Bonusziel erfüllt).
5. Achtung: Im Osten halten sich Rohirrim auf. Konzentrieren Sie sich mit den Armbrustschützen auf die Mittelerde-Cowboys. Danach lassen sich Lanzenträger ausbilden, die Sie aber zu diesem Zeitpunkt nicht mehr unbedingt für diese Karte benötigen. Setzen Sie lieber weitere Armbrustschützen ein.
6. Locken Sie zuerst Boromir über die Furt (Lurtz einsetzen.) Der massiven Pfeilspickung Ihrer Uruks kann Gondors Jüngling nichts entgegensetzen.
7. Lurtz kann fast im Alleingang die ganzen Elbenschützen aus dem Weg räumen. Danach stürzt sich der Kampfverband geschlossen auf Aragorn und die Hobbitwichte.

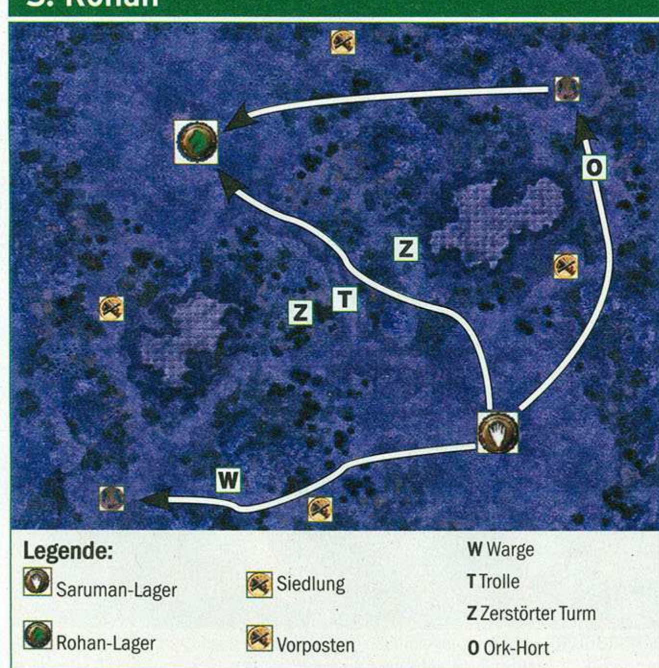
5. Rohan

1. Die Uruks errichten schnell das Lager und warten den ersten Angriff der Rohirrim einfach ab. Produzieren Sie in der Zwischenzeit weitere Armbrustschützen und Lanzenträger, die gegen die Reiterei effektiv sind.
2. Lurtz führt zwei, drei Bataillone zu den Vorposten im Nordosten und Südwesten der Karte. Maximieren Sie die Heeresstärke (inklusive Upgrades) und rücken Sie über die Furt in Richtung Rohan-Basis.
3. Sie benötigen ein Belagerungswerk, am besten an einem der Vorposten, damit die Wege zur gegnerischen Basis kurz sind. Ein, zwei Leitern genügen, um die feindlichen Wälle mit den Uruks zu erklimmen. Belassen Sie die Armbrustschützen auf der Mauer, so bleiben diese Einheiten vor den Reitertruppen in Sicherheit.

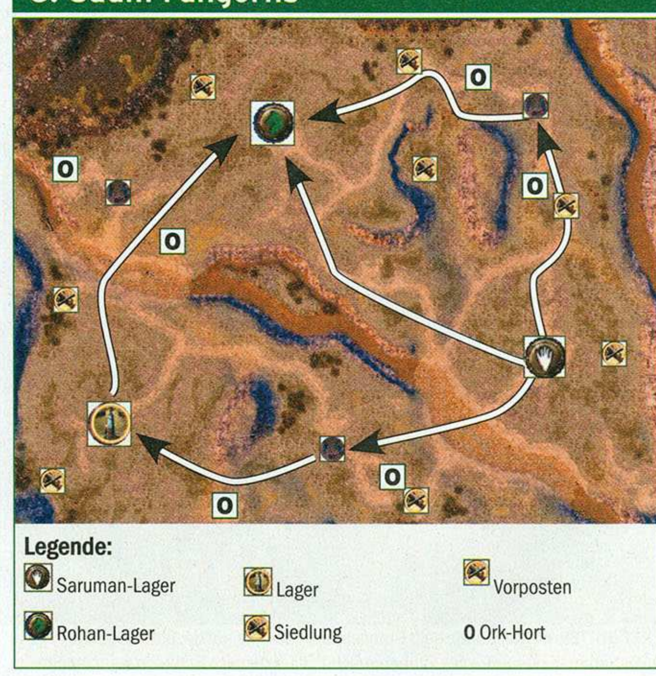
6. Saum Fangorns

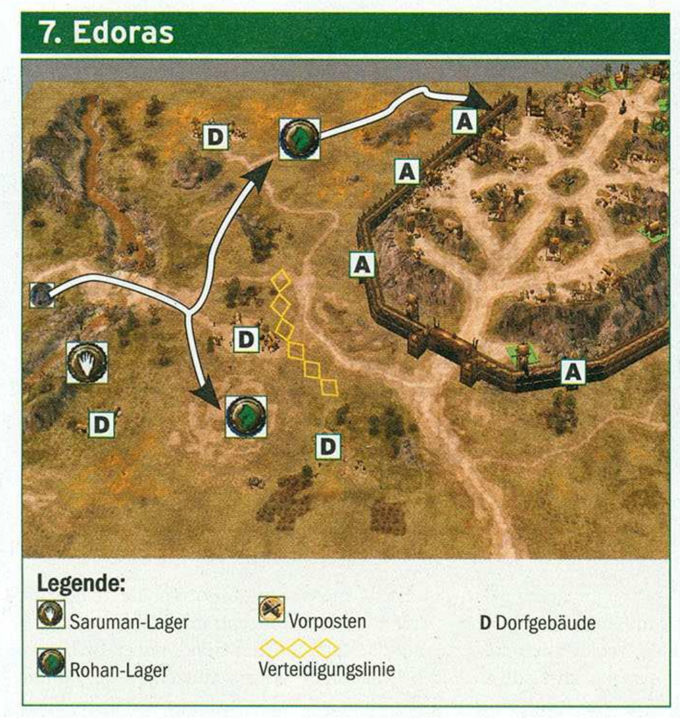
1. Der Großteil des Orkheeres marschiert schnell nach Südwesten, um das dortige Lager einzunehmen, bevor es die Rohirrim-Reiter an sich reißen können.
2. Lurtz sichert sich in der Zwischenzeit mit zwei Bataillonen Uruks den nördlich gelegenen Vorposten.
3. Eine massive Turmabwehr in Ihrer Hauptbasis genügt, um die Angreifer abzuwehren.
4. Produzieren Sie ein bis zwei Katapulte, um damit die Abwehrtürme zu zerstören.
5. Sarumans Armee greift zum Schluss die Rohirrim-Basis von drei Seiten an.

5. Rohan



6. Saum Fangorns







7. Edoras

1. Die Uruks teilen sich auf, um schnellstmöglich beide Rohan-Lager zu überrollen.
2. Mit zwei Katapulten wird aus sicherer Entfernung ein Abwehrturm nach dem anderen in seine Einzelteile zerlegt. In der Zwischenzeit muss eine Verteidigungslinie errichtet werden, um die Ausfallattacken der Rohirrim abzufangen. Sobald die Türme zerstört sind, werden die Rohan-Bogenschützen ins Visier genommen. Uruk-Armbrustschützen inklusive Upgrades eignen sich gut dafür.
3. Zwei Sturmleitern an der westlichen Festungsmauer genügen, um die Orks in die Anlage eindringen zu lassen.
4. Zuerst werden die Türme in der Festung zerstört. Danach konzentrieren Sie sich auf die Militärgebäude, um den Truppennachschub Rohans zu unterbinden.

8. Dunharg

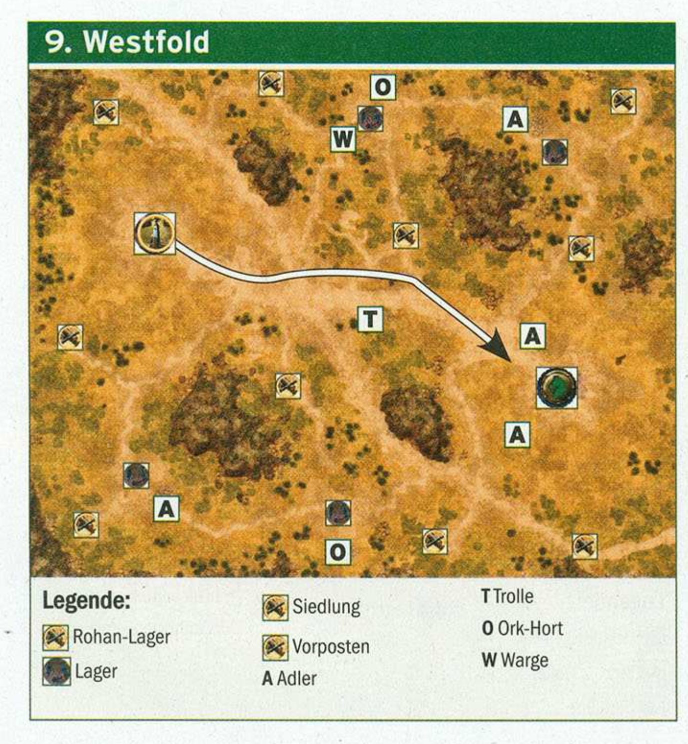
1. Ihre Basis muss schnell mit Abwehrtürmen ausgestattet werden, die mit den Rohirrim-Reitern kurzen Prozess machen.
2. Der Großteil Ihrer Truppen baut sich östlich auf, um dort Rohans Truppen abzufangen. In der Zwischenzeit nehmen Sie auf der Westseite die Vorposten ein.
4. Der Clou bei dieser Karte ist der unscheinbare, vorgelagerte Turm an der Rückseite der Rohan-Festung. Wenn er zerstört wird, reißt er eine Lücke in die Festungsmauern und Sie müssen sich nicht am Haupttor unnötig blutige Orknasen holen.

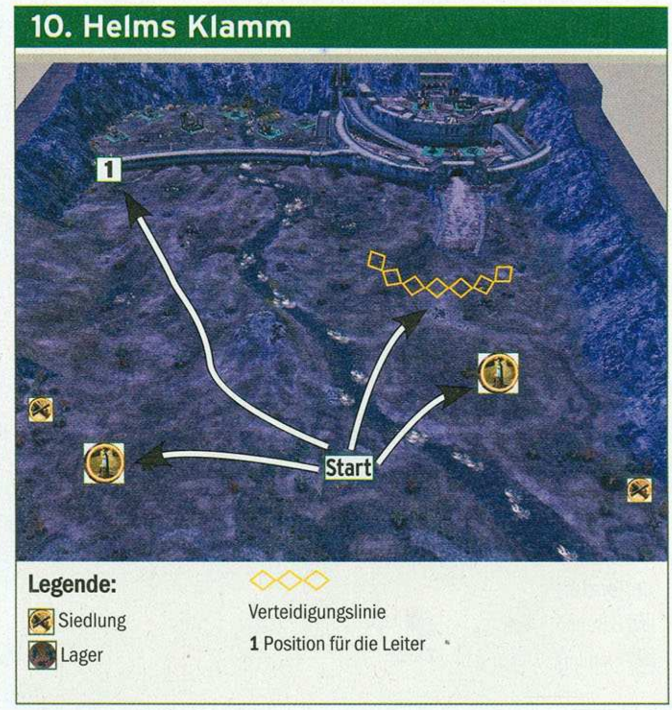
9. Westfold

1. Ein schneller Vorstoß nach Südosten bringt die Uruks vor die Tore des Rohan-Lagers. Postieren Sie dort Ihre Armee und fangen Sie ausrückende Rohirrim ab.
2. Produzieren Sie schnell einen Rammbock, um das Tor aufzubrechen.
3. Wer schnell genug ist, erledigt die Basis, noch bevor größere Abwehranlagen errichtet werden konnten. Ansonsten müssen eventuell errichtete Türme zuerst zerstört werden.

10. Helms Klamm

1. Wer die Bonusziele erfüllen will, muss sich beeilen. Schicken Sie all Ihre Armbrustschützen zum Westwall und schalten Sie so viele Verteidiger wie möglich aus.







TERMINGERECHT Achten Sie auf die Zeitanzeige am linken Bildrand. Gut zwei Minuten, bevor die ersten Ents eintreffen, ist Helms Klamm schon eingenommen.



ICH SEH DICH Das Auge Saurons leistet hervorragende Dienste, um die im Wald getarnten Bogenschützen aufzuspüren. Jetzt nicht lange zögern, sondern zuschlagen.

2. Die übrige Armee errichtet eine Verteidigungslinie auf der Ebene vor dem Haupttor.
3. Bauen Sie schnellstens eine Leiter, die am westlichsten Punkt der Mauer aufgestellt wird. Ziehen Sie sofort alle Truppen dorthin und räumen Sie Helms Klamm von Westen her auf. Wenn alles glatt läuft, ist diese Mission in gut zehn Minuten erledigt.

11. Nah-Harad

1. Zwei Ork-Bataillone ziehen los, um die Bewohner der Zelte auszulöschen. Dabei erbeuten sie viele Goldtruhen.
2. Teilen Sie die übrigen Orks in drei Trupps auf und nehmen Sie die drei nördlichen Lager ein. Die Haradrim greifen in der Regel nur das westliche Lager an.
3. Die übrigen Lager werden durch Türme gesichert und mit Schlachthöfen versehen. So gelangen Sie schnell an den Tribut.
4. Überbringen Sie den Tribut zuerst dem großen Lager (das mittlere). Dort erhalten Sie in der Regel die größte Anzahl zusätzlicher Haradrim-Kämpfer.

12. Süd-Ithilien

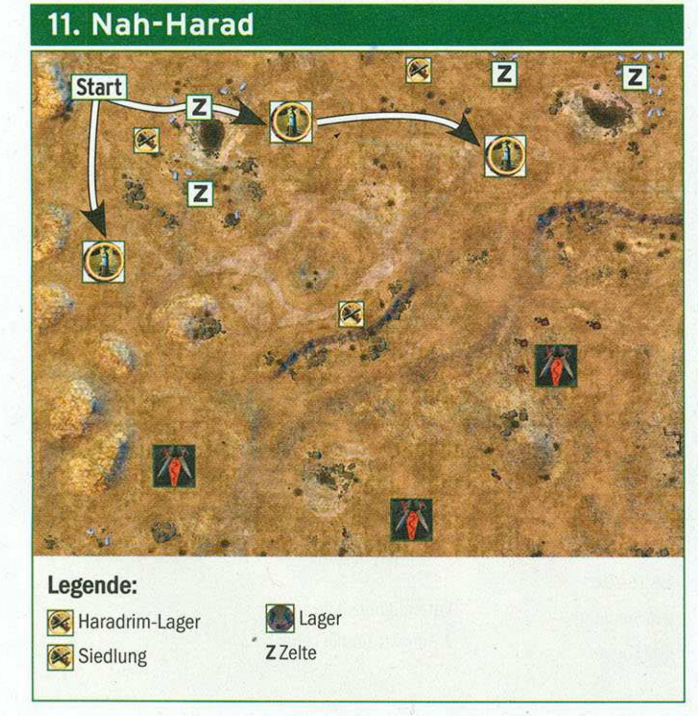
1. Die vielen Waldläufer mit ihren Brandpfeilen sind am gefährlichsten. Versuchen Sie daher, die nördliche Orkbasis möglichst früh zu erreichen, um von dort aus den Angriff auf den verbotenen Weiher zu starten.
2. Den Waldbereich mit Mumaks zu durchkämmen, ist nicht zu empfehlen, da die Feuerpfeile der Waldläufer viel zu schnell Ihre Mumaks ausschalten.
3. Die Türme im Westen sind wunderbare Plätze für die eigenen Fernkämpfer. Am effektivsten sind Armbrustschützen mit Brandpfeilmunition.

13. Scheideweg

1. Oberste Priorität hat die Sicherung der drei Lagerplätze. Eine massive Turmabwehr ist dabei wichtig.
2. Produzieren Sie frühzeitig Katapulte und trainieren Sie Trolle. Diese Einheiten sind auf dieser Karte sehr effektiv.
3. Sobald der Nazgul verfügbar ist, fliegt er über die Karte, um feindliche Siedlungen und Vorposten zu zerstören. Beim Angriff auf die Basis konzentriert sich der Nazgul auf die Katapulte der Gondorianer. Lediglich bei massiver Bogenschützenpräsenz muss der Ringgeist seine Lebenspunkte im Blick behalten.
4. An der Westseite der Gondor-Basis lassen Sie Katapulte anrücken, die hinterrücks die Gebäude zerstören. Vor dem Haupttor hält sich die Armee bereit, um ausfallende Truppen in Kämpfe zu verwickeln.

14. Osgiliath

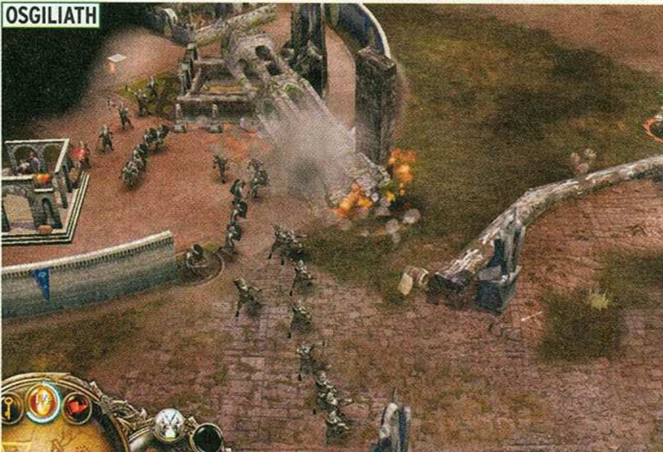
1. Achten Sie auf Ihre Katapulte, diese Einheiten sind für die erfolgreiche Erfüllung dieser Mission sehr wichtig. Stellen Sie daher immer wenigstens ein Bataillon Orks und ein bis zwei Trolle zum Schutz der mächtigen Fernkampfwaffen auf. Zerstörte Katapulte sollten auf jeden Fall ersetzt werden.
2. Marschieren Sie sofort nach Spielstart auf das nahe gelegene Gondor-Lager zu und übernehmen Sie es. Errichten Sie in beiden Lagern massiv Abwehrtürme, das genügt in







GUT HOLZ Sobald Sie den Nazgul befehligen, ist die gegnerische Verteidigung der Gondorianer im Handumdrehen ausgeschaltet.



ABRISSKOMMANDO Achten Sie auf die Ruinentürme – werden diese zerstört, fallen sie in die gegnerische Anlage und richten dabei enormen Schaden an.

der Regel, um angreifende Truppen aufzuhalten. Verlagern Sie Ihre Truppen anschließend zur südlichen Brücke.

3. Ihre Katapulte zerstören zuerst immer die besetzten Türme der Brücken. Danach rücken Trolle vor, dahinter die übrigen Truppen. Das süwestliche Lager ist anfangs noch unbesetzt, stoßen Sie daher im Süden über den Fluss und sichern Sie sich die Basis.

4. Sobald die Südwestseite der Karte gesichert ist, gehen Sie wieder nach Osten. Die Katapulte postieren sich im Ruinenbereich vor dem nördlichen Lager, flankiert von Trollen und Armbrustschützen. Bringen Sie die dortigen Türme zum Einsturz und holen Sie sich auch dieses Lager. Danach wird an der Nordbrücke übergesetzt. Sie müssen nur Ihre Katapulte in Schuss halten, dann lässt sich auch die Hauptbasis im Handumdrehen einnehmen.

15. Cirith Ungol

1. Da Sie in dieser Mission nur durch erbeutete Schatztruhen Rohstoffe erhalten, müssen Sie gut haushalten. Eine Uruk-Grube, ein Trollkäfig und eine Rüstkammer genügen für die Basis in Cirith Ungol.

2. Ein Bataillon Orks marschiert geradewegs zu Kankra, um sich als Futter anzubieten. Dadurch erhalten Sie die Riesenspinne als Verbündeten.

3. Gollums Aufgabe besteht darin, schnell durch die Tunnel zu huschen, eingewebte Uruks zu befreien und diverse Schatztruhen auszuheben.

4. Zusammen mit den Berserkern bilden die Trolle die effektivsten Einheiten. Es empfiehlt sich, immer zuerst Kankra vorzuschicken, die gegnerische Trupps aufstöbert und zu Ihren Einheiten führt.

5. Investieren Sie am besten in das Feuerpfeil-Upgrade, um die Armbrustschützen damit auszustatten. Nur so sind sie gegen die Gondor-Einheiten effektiv genug.

6. Sobald Sie Frodos und Sams letzte Zuflucht aufgestöbert haben, stürzen Sie sich mit den stärksten Einheiten darauf. Der Rest hält die nachrückenden Truppen auf.

16. Harlond

1. Der Anfang dieser Karte ist für die böse Seite recht happig, da Sie nur einen Vorposten am Startpunkt besetzen können. Marschieren Sie schnellstens zum Lager nach Südwesten. Eine große Gondor-Armee wird dort angreifen. Errichten Sie geschwind einige Türme, sonst haben Sie keine Chance. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die große Gruppe Waldläufer.

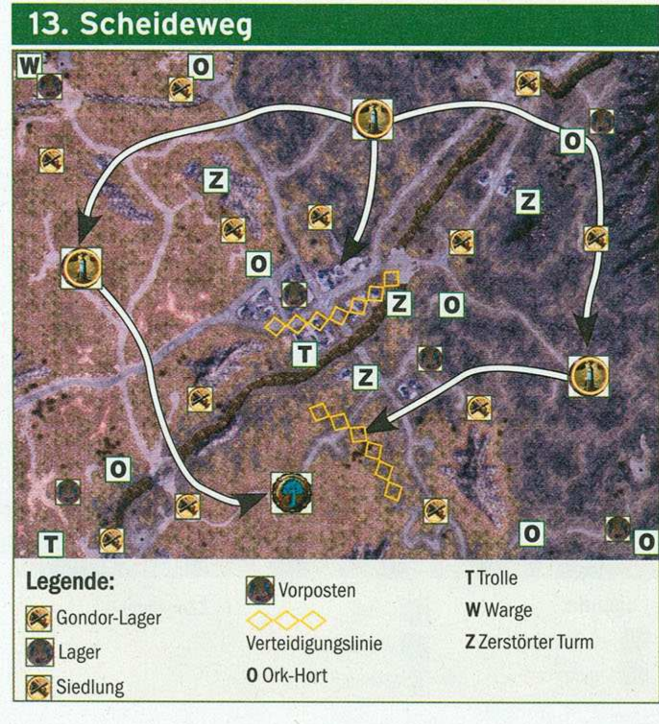
2. Wenn die Verteidigung der Basis soweit steht, machen Sie recht zügig Druck in Richtung des Vorpostens in der Kartenmitte. Halten Sie vor allem nach Katapulten Ausschau.

3. Trainieren Sie viele Trolle. Ihre Kraft und Zähigkeit ist auf dieser Karte recht wichtig.

4. Sie sollten inzwischen längst über den Balrog verfügen. Machen Sie regen Gebrauch von dem Dämon der Altvordernzeit.

17. Anorien

1. Auf dieser kleinen Karte entscheidet die Geschwindigkeit. Setzen Sie daher Wargreiter ein, um die Vorposten schnell einzunehmen.





15. Cirith Ungol



16. Harlond



Postieren Sie Ihr Heer dann in Sichtweite des Rohan-Lagers, um die anrückenden Gegnereinheiten abzufangen.

2. Produzieren Sie drei, vier Ballistas, damit lässt sich das Lager schnell zerstören.

18. Cair Andros

1. Für diese Karte ist die schnelle Eroberung der umliegenden Vorposten enorm wichtig. Wir empfehlen daher, mit der Armee Sarumans zu spielen, so kommen Sie in den Genuss der schnellen Wargreiter. Außerdem lassen sich die Vorposten mit Türmen ausstatten, was die Verteidigung erleichtert.

2. Sobald Sie alle Vorposten eingenommen haben, maximieren Sie Ihre Heeresstärke. Produzieren Sie Belagerungswaffen, um mit den Türmen der Festung fertig zu werden.

3. Lassen Sie sich mit der Übernahme des südlich der Gondor-Festung gelegenen Lagers nicht zu viel Zeit. Mit etwas Glück erwischen Sie den Bauplatz sogar noch unbesetzt.

4. Besetzen Sie die zerstörten Türme mit Armbrustschützen. Sie lassen sich zwar auch in Grund und Boden schießen, allerdings ist es taktisch günstiger, selber Fernkämpfer mit Brandpfeilen dort zu postieren (bessere Verteidigung).

5. Setzen Sie den Balrog ein, falls Sie ihn schon besitzen; er erleichtert die Schlacht um einiges.

Auf nach Minas Tirith

1. Ihre Heere dürften jetzt fit genug sein, um sich in die finale Schlacht zu stürzen. Wenn Sie allerdings noch einige Spezialkräfte freispielen möchten, absolvieren Sie vorerst noch die übrigen Karten. Die wichtigsten Spezialkräfte für den letzten Kampf: Balrog beschwören, Dunkelheit, Rufe die Horde, Eisregen, verfluchtes Land, Auge Saurons und Kriegsgesang.

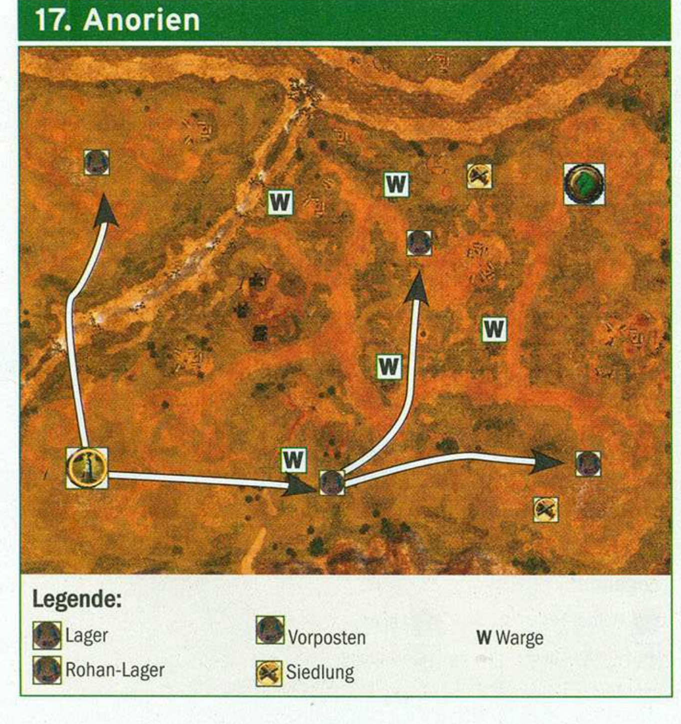
2. Ob Sie nun mit Sarumans oder Saurons Armee gegen die weiße Stadt ziehen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings haben Sie mit Saruman einen zusätzlichen Helden.

3. Sie müssen in der finalen Schlacht mit Gegnern der Stufe 10 rechnen. Es empfiehlt sich daher, die eigenen Truppen vorher möglichst hochzuleveln.

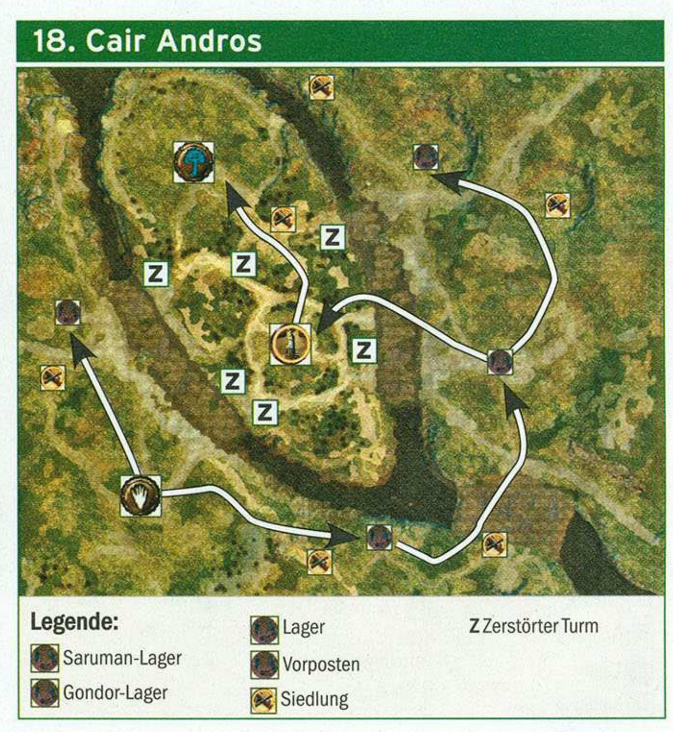
19. Die Schlacht um Minas Tirith

1. Während Sie die beiden Lager aufbauen, fliegen die Nazgul schon mal los, um den Vorposten im Westen sowie die Gehöfte vor

17. Anorien



18. Cair Andros



19. Die Schlacht um Minas Tirith

Legende:

Lager
Rohan-Verstärkung
Vorposten
Siedlung
1 Armee der Toten
G Gebäude

VORSPIEL Die Katapulte der Gondorianer halten jeweils nur einen Treffer durch einen Nazgul aus.

DÄMONISCH Selbst die starken Festungsmauern sind kein großes Hindernis für den mächtigen Balrog.

den Mauern Minas Tiriths dem Erdboden gleichzumachen.

2. Verzichten Sie auf die Produktion von Belagerungstürmen. Die Ramme Grond ist viel wichtiger. Stellen Sie auch einen Verband aus circa sechs bis acht Katapulten zusammen.

3. Bevor Sie den ersten Ring stürmen, schicken Sie erneut die Nazgul los, um die Katapulte zu zertrümmern. Auch der Balrog leistet dabei gute Dienste. Denken Sie daran, dass auch auf dem zweiten Mauerring Katapulte stehen. Behalten Sie die Lebensanzeige der Nazgul im Blick und ziehen Sie die Monster zurück, wenn es brenzlig wird.

4. Warten Sie zunächst den Angriff der Rohirrim ab. Erwarten Sie die Rohan-Reiter aus nördlicher Richtung. Mithilfe des Balrogs und den Nazgul fällt dieser Kampf recht leicht aus. Die Ringgeister müssen sich lediglich vor den Brandpfeilen in Acht nehmen.

5. Die Armee der Toten, angeführt von Waldläufer Aragorn, erscheint am westlichen Kartenrand. Verschwenden Sie keine Kampftruppen, die Totenarmee rückt ohnehin auf das südöstliche Lager vor. Warten Sie den Angriff einfach ab – Abwehrtürme und Katapulte reichen völlig zur Abwehr der Geisterarmee aus.

6. Sobald das Tor der weißen Stadt gefallen ist, müssen Sie massiv Druck in der Stadt machen, da Gondor stetig und schnell Truppen nachproduziert und Kampftürme errichtet. Trainieren Sie bevorzugt Trolle und Katapulte. Oberste Priorität haben die markierten Gebäude (siehe Karte).

7. Setzen Sie die mächtigen Nazgul hauptsächlich dazu ein, die Gegner mit Angst und Schrecken zu lähmen (einfach Nazgul-Kreischen einsetzen).

8. Die nicht ungefährlichen Riesenadler bekämpfen Sie mit Armbrustschützen und natürlich den Nazgul. (sw)



KÖNIGSMORD Held Aragorn (1) schafft es in der dunklen Kampagne nicht auf den Thron Gondors. Wargreiter und der Hexenkönig machen kurzen Prozess mit ihm.



TAG DER OFFENEN TÜR Nachdem Ramme Grond (1) seinen Job erledigt hat, setzen Sie mit Ihren Truppen sofort nach und stürmen das Tor (2) der weißen Stadt.

World of Warcraft

Auf nach Azeroth! Wir haben uns durch die US-Version von World of Warcraft gekämpft, damit Sie für den Deutschland-Start des Blizzard-Rollenspiels gewappnet sind.

Einstiegstipps

Regeln für die ersten zehn Stufen

1. Bleiben Sie als Neuling auf den befestigten Wegen. Die Straßen sind relativ sicher, dagegen sind Sie querfeldein mundgerechtes Futter für die Monster. An jeder Kreuzung stehen Wegweiser, die Ihnen die Orientierung erleichtern.
2. Setzen Sie sich, um sich zu regenerieren – selbst in kurzen Kampfpausen. Erstens rasten Sie bei einfachen Nahrungsmitteln ohnehin, um die Wirkung auszukosten. Zweitens erhöht sich dadurch Ihre normale Regenerationsrate zusätzlich.
3. Wie Sie zweifelsohne schnell herausfinden, greifen Sie mit roter Schrift gekennzeichnete Kreaturen automatisch an. Vorsicht! Diese Art Gegner gehört oft zu einem Rudel. Falls Sie sich mit einem der Monster anlegen, gibt es normalerweise auch Ärger mit den übrigen. Flüchten Sie im Notfall zu den überall in der Gegend verteilten computergesteuerten Charakteren (NSCs), etwa Wachen, die Ihnen gegen aggressive Tiere helfen.
4. Mit genügend Geld lässt es sich in **WoW** leichter leben. Solange Sie kein Gewinn bringendes Handwerk beherrschen, zählt für Sie jedes kleine Objekt. Besorgen Sie sich daher frühzeitig eine zusätzliche Tasche, die Investition macht sich bezahlt. Faustregel: Alles einsammeln und verkaufen, was Sie nicht brauchen. Halten Sie in Höhlen und gegnerischen Lagern nach Truhen Ausschau, wo Sie fast immer Lohnenswertes finden.
5. Üben Sie mit neuen Waffen oder nach einem Stufenanstieg erst an einfacheren Gegnern. Wenn Sie schließlich ordentlich draufhauen können, geht es ans Eingemachte. Als Krieger greifen Sie kurz vor einem größeren Kampf ein schwaches Ziel an, um etwas Wut zu bekommen und gleich mit einem Spruch wie dem Kriegsschrei starten zu können.
6. Kaufen Sie sich wenig Ausrüstung, viele Sachen bekommen Sie leichter und besser durch Kämpfe oder Quests. Investieren Sie das Geld lieber in Ihre Ausbildung.

Allgemeine Tipps

Was soll ich lernen?

Das ultimative Geschäft können Sie mit keiner der Fähigkeiten machen. Als Entscheidungshilfe nehmen Sie am besten die Bedürfnisse Ihres Helden oder als Mitglied einer Gruppe das, was Ihre Freunde benötigen. Wenn Sie also gern mit Schusswaffen hantieren, sind Sie als Ingenieur bestimmt gut aufgehoben. Die Wahl der Nebentätigkeit sollte dennoch dementsprechend passend ausfallen. Ein Krieger, der sich seine Rüstung selbst schmiedet, ist schon was wert. Die benötigten Rohstoffe schürfen Sie dann aber auch gleich selbst.

Des Abenteurers bester Freund

Neben den kampferprobten Tieren von Hexenmeister und Jäger kann sich auch jeder andere Held Haustierchen halten. Diese harmlosen Versionen beteiligen sich nicht am Kampf und sind daher nicht gefährdet. Trotzdem sind diese putzigen Tierchen nicht nur reine Zier. Einige seltene Exemplare verleihen dem Herrchen ein paar passive Boni.

Wie versteigere ich richtig?

Eine wirklich interessante Einrichtung sind die Auktionshäuser. Dort kommen Sie mit dem nötigen Kleingeld an gute Ausrüstung oder können selbst ein Vermögen mit Ihren hart erkämpften Schätzen machen. Bieten Sie dort vor allem seltene und nützliche Gegenstände an, den einfachen Plunder verscheuern Sie teurer und schneller beim Händler um die Ecke. Wie bei einer echten Auktion gelten auch hier simple Regeln:

1. Schauen Sie zuerst nach, wie hoch die erzielten Preise für gleiche oder zumindest ähnliche Stücke sind. Wenn der Gewinn zu niedrig ist, schenken Sie sich den Aufwand und verkaufen das gute Stück.
2. Lassen Sie Ihre Versteigerungen länger laufen, das bringt normalerweise einen guten Batzen mehr Gewinn.
3. Locken Sie Kunden mit niedrigen Einstiegspreisen. Der eine oder andere lässt sich bestimmt dazu verleiten, dann auch bei hohen Preisen mitzugehen.

Das Postsystem

Mit der Post schicken Sie gegen geringe Gebühr über große Entfernungen einzelne Ausrüstungsgegenstände und/oder Geld an Freunde oder tauschen mit einem anderen Ihrer Charaktere Gegenstände aus. Die Post an sich selbst zu adressieren geht allerdings nicht, ebenso wenig, wie Pakete für die andere Fraktion aufzugeben. Briefkästen finden Sie in jedem größeren Dorf.

Im Reich der Toten

Wie werde ich wieder lebendig?

Falls Sie mal die Radieschen von unten betrachten, ist das nicht so schlimm. Ihre Heldenkarriere ist damit nicht schlagartig beendet. Es gibt drei Möglichkeiten, ins Leben zurückzukehren:

1. In Geistergestalt landen Sie auf dem nächsten Friedhof, von wo aus Sie in die Nähe Ihrer Grabstätte zurückkehren, um dort erneut in das Spiel einzusteigen. Sie nehmen den Fußmarsch in Kauf und Ihre Rüstung nimmt zehn Prozent Schaden vom maximalen Haltbarkeitswert. Danach stehen Sie mit etwa der Hälfte Ihrer Energie da.
2. Als Geist können Sie sich auf dem Totenacker von einem Geistheiler ins Reich der Lebenden befördern lassen. Als Strafe bekommen Sie 25 Prozent Schaden auf Ihre gesamte Rüstung angerechnet, die Sie anschließend reparieren sollten. Dafür sind Sie aus jeglichem Schlamassel raus.
3. Priester, Schamanen und Paladine höherer Charakterstufen verfügen über Wiederbelebungszauber; Hexenmeister können mit den Kräften der Seelensteine sich und andere zurückholen. Je nachdem, wie bewandert der Charakter in diesem Zauber ist, stehen Sie anschließend mit mehr oder weniger viel Energie und Mana da, aber normalerweise lediglich mit dem Minimum.

Tricks für die Wiederbelebung

1. Achten Sie immer darauf, dass sich der Grund für Ihr Ableben nicht mehr in der Nähe der Leiche befindet, sonst liegen Sie sofort wieder auf der Nase. In einem kleinen Umkreis um den Körper können Sie Widersacher sehen und dort an einer beliebigen Stelle innerhalb dieses Radius weiterspielen. Falls Monster bereitstehen, beleben Sie sich außerhalb deren Sichtfeldes wieder, beispielsweise hinter der nächsten Wand.
2. In einer aussichtslosen Lage, wie etwa in beengten Verliesen mit Feinden ringsherum, steigen Sie so weit wie möglich zum Ausgang hin ins Spiel ein und rennen in Richtung Freiheit los. So retten Sie sich Stück für Stück aus der Gefahrenzone. Nur Ihre Rüstung nutzt sich ab. (Siehe: Im Reich der Toten)
3. Im Reich der Leblosen sind Sie fast komplett von der Außenwelt abgeschnitten. Sie sind beispielsweise nicht in der Lage, andere Spieler zu sehen oder Rohstoffe zu entdecken und können lediglich persönliche und Gilden-Nachrichten verschicken. Allerdings sind Sie wesentlich schneller unterwegs und entziehen sich jeglichem Angriff. Falls es nötig sein sollte, durchqueren Sie so ungehindert und flugs gefährliche Landstriche. Bei einem der in allen Gegenden vorhandenen Friedhöfe holen Sie Ihren Körper nach.

Als Gruppe unterwegs

Wann soll ich einer Gruppe beitreten?

In **World of Warcraft** kommen Sie die meiste Zeit über allein zurecht. In einigen Situationen macht es aber mit Mitstreitern erstens mehr Spaß und zweitens bringt es Ihnen durchaus Vorteile, Kameraden zu haben. In einer Gruppe sind Sie wesentlich stärker und daher sicherer unterwegs. Die Mitglieder ergänzen sich gegenseitig und sind für alle Situationen gewappnet. Zwar werden sowohl die Erfahrungspunkte als auch die Beute geteilt, trotzdem macht sich das für alle Beteiligten bezahlt, da sie auch für den Einzelnen zu starke Störenfriede verhauen können. So lösen Sie Aufgaben, die Sie allein erst viel später erledigen könnten.

Spontane Gruppen

Sich einer Gruppe anzuschließen ist keinesfalls zwingend eine Entscheidung für die

Menschen



Charakteristik

Die menschliche Rasse zeichnet sich vor allem durch Vielseitigkeit aus. Ihre Basiswerte weisen keine direkten Schwächen, aber auch keine bemerkenswerten Vorteile auf. Dadurch werden sie zu Allroundtalenten, die insbesondere für risikoscheue Einsteiger interessant sind und mit relativ vielen Klassen kombiniert werden können.

Spezielle Fähigkeiten

Um getarnte Charaktere in einem größeren Umkreis zu entdecken, können Menschen ihre Wahrnehmung kurzzeitig verbessern (bis zu 20 Sekunden, anschließend drei Minuten Erholung). Der menschliche Geist sorgt dafür, dass die Willenskraft automatisch um weitere fünf Prozent höher steigt, wenn sie aufgestockt wird. Durch Diplomatie verdienen sie sich zehn Prozent mehr Fraktionspunkte als andere Rassen hinzu. Menschen sind in gleichem Maße auf Streitkolben und Schwertkampf spezialisiert, beginnen also nach dem Erlernen dieser Fähigkeit mit fünf statt null Skillpunkten.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	23	20	22	20	20
Paladin	22	20	25	20	21
Schurke	21	23	21	20	20
Priester	20	20	20	22	23
Magier	20	20	20	23	22
Hexenmeister	20	20	21	24	22

Nachtelfen



Charakteristik

Nachtelfen sind sehr scheu und fühlen sich, wie der Name bereits verrät, in der Nacht am wohlsten. Sie sind rechtschaffen, aber auch voller Stolz. Der abgeschiedene Lebensstil und die starke Bindung zur Natur lässt die Nachtelfen oft auf Misstrauen und Unverständnis stoßen. Ihr Vorteil liegt in der ausgeprägten Agilität. Sie nutzen die Dunkelheit, um ihre Opfer schnell, lautlos und mit Naturmagie zu bekämpfen.

Spezielle Fähigkeiten

Wenn sie stillstehen und sich nicht gerade im Kampf befinden, können Nachtelfen sich durch Schattentarnen beliebig oft und lange unsichtbar machen. Ihre Schnelligkeit ermöglicht ihnen eine zwei Prozent höhere Chance, einem Angriff auszuweichen. Im Todesfall verwandeln sie sich per Geist des Irrwisch in ein Irrlicht, das sich doppelt so schnell wie andere Seelen fortbewegt. Die Naturresistenz macht sie um zehn Einheiten widerstandsfähiger gegen Naturmagie.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	20	25	21	20	20
Jäger	17	28	20	20	21
Schurke	18	28	20	20	20
Priester	17	25	19	22	23
Druide	18	25	19	22	22

Zwerge



Charakteristik

Zwerge sind die Männer fürs Grobe. Die derben Wichte bewegen sich zwar etwas behäbig, gleichen das aber durch Kraft und Widerstandsfähigkeit aus. Sie sind sowohl im Nah- als auch im Fernkampf tapfere und unermüdliche Krieger. Mit Entschlossenheit und Mut stehen sie ihren Freunden bei, wenn es darum geht, Gegner zu bekämpfen oder ein paar Bier zu vernichten.

Spezielle Fähigkeiten

Zur Verteidigung können Zwerge die Steingestalt annehmen und sind so für 20 Sekunden vor Gift, Krankheiten und Ausbluten geschützt. Dabei erhöht sich auch die Rüstungsklasse um fünf Prozent (drei Minuten Erholungszeit). Dank Gewehrspezialisierung steigt ihre Fähigkeit, mit Schusswaffen umzugehen, um fünf Punkte und der Frostwiderstand sorgt für eine um zehn Einheiten erhöhte Resistenz gegen Kälteattacken. Außerdem können Zwerge komfortabel Schätze finden. Diese Begabung ist nicht zeitlich begrenzt und zeigt Kostbarkeiten und Kisten auf der Minimap an.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	25	16	25	19	19
Paladin	24	16	25	19	20
Jäger	22	19	24	19	20
Schurke	23	19	24	19	19
Priester	22	16	23	21	22

Gnome



Charakteristik

Gnome sind lustige und neugierige Zeitgenossen mit einem bemerkenswerten technischen Verständnis. Insbesondere mechanische Gegenstände üben eine magische Anziehungskraft auf sie aus. Klein und flink wuseln sie durch die Welt. Das ist auch nötig, denn besonders stark sind sie nicht. Am wohlsten fühlen sie sich, wenn sie forschen und neue Konstruktionen herstellen können. Außerdem widmen sie sich der Entwicklung von Strategien und dringend benötigten Waffen.

Spezielle Fähigkeiten

Gnome sind talentierte Fluchtkünstler: Sie können sich jede Minute einmal in 1,5 Sekunden befreien, wenn sie angewurzelt oder anderweitig gehemmt wurden. Durch die erweiterte Geisteskraft wächst ihre Intelligenz um fünf Prozent schneller als bei anderen Rassen. Falls sie sich der Ingenieurskunst widmen, bekommen sie einen Fertigungsbonus von 15 Einheiten. Die Arkane Resistenz erhöht den Widerstand gegen arkane Magie um zehn Einheiten.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	18	23	21	23	20
Schurke	16	26	20	23	20
Magier	15	23	19	26	22
Hexenmeister	15	23	20	25	22

Orks



Charakteristik

Sie sind wild, grün und auf enorme Schlagkraft ausgelegt. Eine unglückliche Vergangenheit hat die Orks zu harten Überlebenskünstlern gemacht. Als man ihr Zerstörungspotenzial entdeckte, wurden sie gezielt zu stumpfsinnigen Kriegern erzogen. Da sie jahrtausendelang auf diese Weise ausgenutzt wurden, wird man nur selten Mitgefühl von ihnen geschenkt bekommen. So kämpfen die Orks nun unermüdlich für die Rückkehr zu ihren alten Werten und um Anerkennung in der Welt.

Spezielle Fähigkeiten

Im Blutrausch sind Orks für bis zu 20 Sekunden ganze 25 Prozent stärker als sonst (zwei Minuten Erholung). Allerdings verlieren sie dabei alle drei Sekunden fünf Prozent der Gesundheit. Ihre Widerstandsfähigkeit gegenüber Betäubung und Knock-out ist um 25 Prozent gesteigert. Die Tiere, die sie kommandieren, richten fünf Prozent mehr Kampfschaden an. Eine ausgeprägte Axtfähigkeit führt zu fünf Bonuspunkten in diesem Bereich.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	26	17	24	17	23
Jäger	20	23	20	17	24
Schurke	24	20	23	17	23
Schamane	24	17	23	18	25
Hexenmeister	23	17	23	19	25

Tauren



Charakteristik

Die riesigen Tauren strotzen nicht gerade vor Intelligenz und werden deshalb oft falsch eingeschätzt. Diese bedrohlich aussehenden, gehörnten Kolosse sind im Grunde friedfertige und kultivierte Geschöpfe. Wenn sie aber beim Blumenpflücken gestört werden, können sie auch mächtig austeilen und ihre Gegner in Grund und Boden stampfen. Tauren sind tapfere und ehrbare Krieger. Gemeinsam mit den Orks streben sie nach einer besseren Welt – so, wie sie vor langer Zeit einmal war.

Spezielle Fähigkeiten

Durch wütendes Kriegsstampfen können Tauren alle Widersacher im näheren Umkreis für zwei Sekunden lähmen (zwei Minuten Erholung). Ihr Durchhaltevermögen steigert die maximale Lebensenergie um fünf Prozent. In Sachen Kräuterkunde bekommen sie durch den Grünen Daumen einen Fertigkeitsbonus von 15 Punkten. Schließlich bewirkt die Naturresistenz, dass sie um zehn Einheiten widerstandsfähiger gegen Naturmagie sind.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	28	15	24	15	22
Jäger	25	18	23	15	23
Druide	26	15	23	16	24
Schamane	26	15	22	17	24

Trolle



Charakteristik

Trolle sind ein unkultiviertes, hinterhältiges und mit Vorurteilen behaftetes Volk. Insbesondere Menschen sind bei ihnen verhasst – und dadurch auch die restlichen Mitstreiter der Allianz. Zu ihrer Überraschung kamen die Orks ihnen vor einiger Zeit in einer Notlage zu Hilfe. Die Trolle zeigten sich sehr dankbar und schworen ihnen, loyal gegenüber der Horde zu sein. Dies gelingt ihnen auch immer besser, lediglich den manipulierenden Untoten bringen sie ein gewisses Misstrauen entgegen.

Spezielle Fähigkeiten

Wenn sie verwundet werden, können Trolle für 20 Sekunden zu Berserkern werden. Die Nahkampf- und Zaubergeschwindigkeit erhöht sich dann um 25 Prozent (zwei Minuten Erholung). Die Regeneration von Lebenspunkten erfolgt bei ihnen zehn Prozent schneller. Wildtiere schädigen sie fünf Prozent stärker. Außerdem sind sie auf Wurfwaffen spezialisiert und bekommen fünf Bonuseinheiten in diesem Bereich.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	24	22	23	16	21
Jäger	21	25	22	16	22
Schurke	22	25	22	16	21
Priester	21	22	21	18	24
Schamane	22	22	22	17	23
Magier	21	22	21	19	23

Untote



Charakteristik

Einst waren die Untoten normale Menschen, doch eine Seuche verwandelte sie in verweste Kreaturen, die nur noch wenige menschliche Eigenschaften besitzen. Ihr Ziel ist es, die verhassten Feinde und schließlich die gesamte Menschheit durch eine neue Plage zu vernichten. Um dabei nicht unnötig gestört zu werden, haben sie sich mit den barbarischen Gattungen der Horde verbündet. Untote sind, wie ihre menschlichen Vorfahren, eine sehr vielseitige Rasse.

Spezielle Fähigkeiten

Der Wille der Verlassenen macht die Untoten für 20 Sekunden immun gegen die Effekte Angst, Charme und Schlaf (drei Minuten Erholung). Durch Kannibalismus wächst ihr Gesundheitsbalken beim Verspeisen einer menschlichen Leiche für 15 Sekunden doppelt so schnell (drei Minuten Erholung). Sie können viermal länger unter Wasser atmen als andere Rassen. Zehn Extraeinheiten Schattenresistenz helfen bei der Abwehr von Schattenmagie.

KLASSE	STÄRKE	BEWEGLICHKEIT	AUSDAUER	INTELLIGENZ	WILLENSKRAFT
Krieger	22	18	23	18	25
Schurke	20	21	22	18	25
Priester	19	18	21	20	28
Magier	19	18	21	21	27
Hexenmeister	18	18	22	20	27

68 Seiten starkes Booklet
mit den besten Tuning-Artikeln
aus PC Games Hardware

15 Top-Vollversionen auf DVD:
z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker,
Kerio Personal Firewall, Style XP1
Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:
12 komplette Ausgaben PC Games Hardware
(12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format



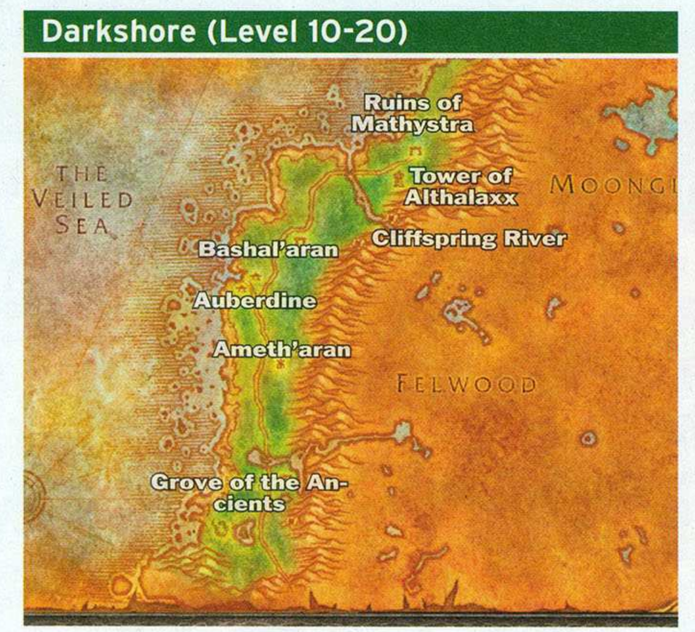
PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD.

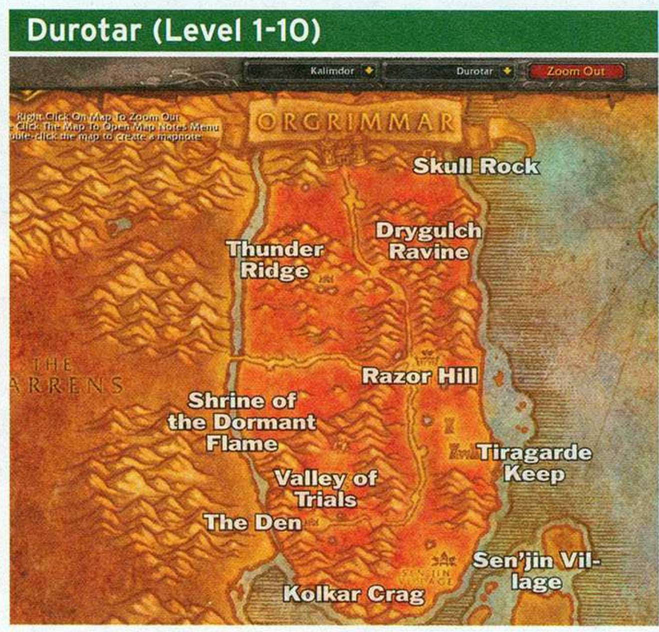
MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

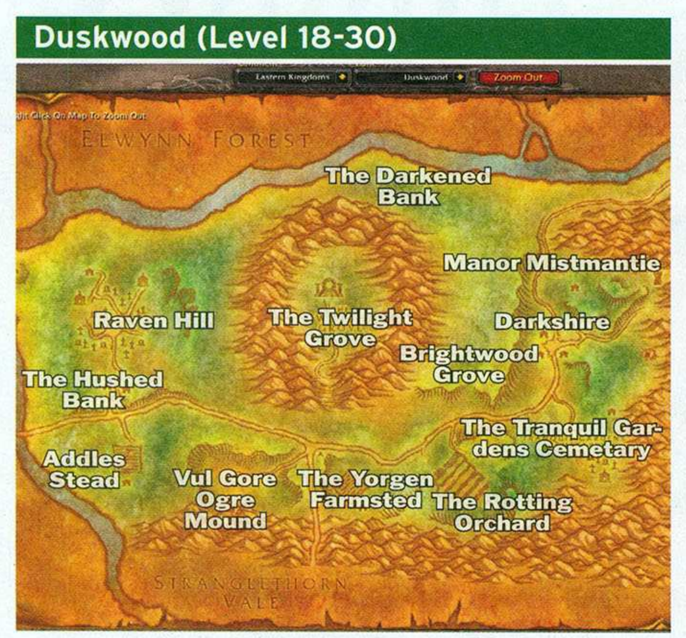
Darkshore (Level 10-20)



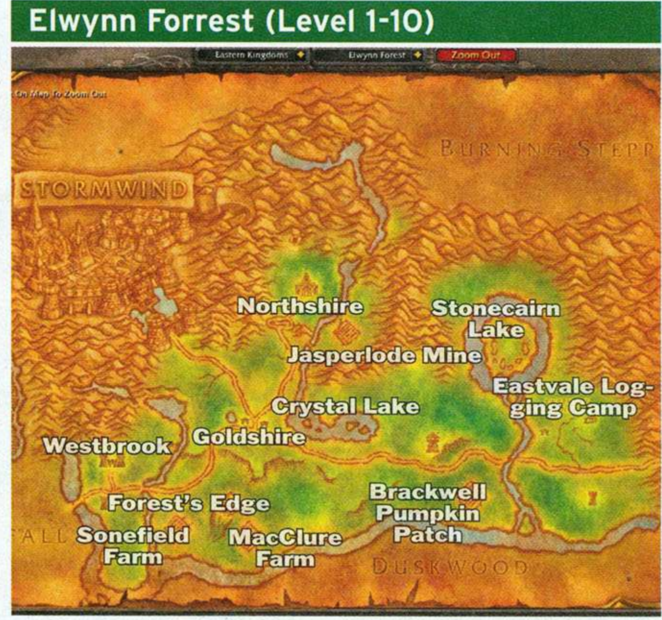
Durotar (Level 1-10)



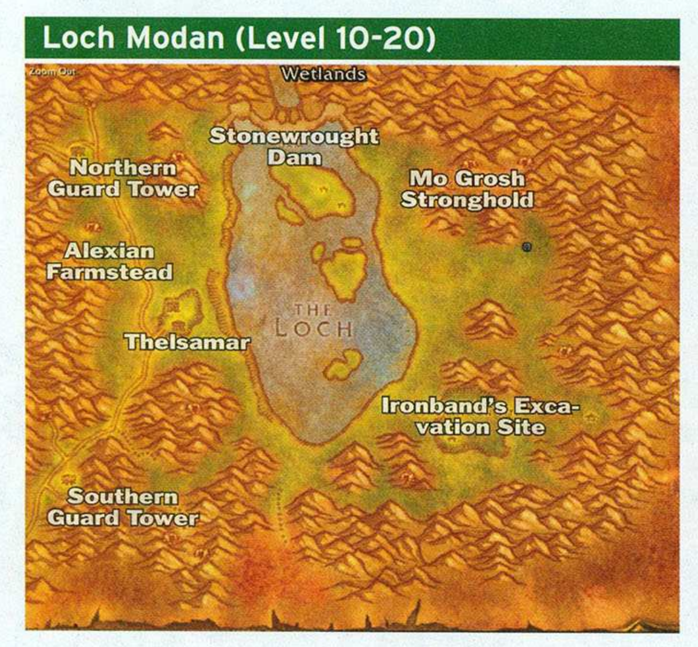
Duskwood (Level 18-30)



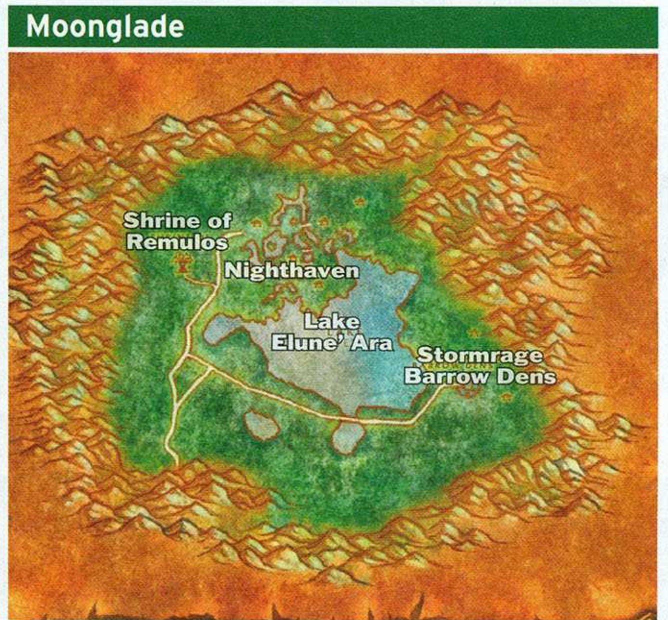
Elwynn Forrest (Level 1-10)



Loch Modan (Level 10-20)



Moonglade



Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das neue **STAINLESS-Pad** von GamersWear (www.gamerswear.com)!





ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100 % nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS sind Sie auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear-Mousepads bekanntes ergonomisches Spielgefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem Spezialgummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300 g liegt das Mousepad verlässlich flach und formstabil.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC Games Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277.

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT DVD.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-AB-18-ABO MIT DVD.**
WICHTIG: ABO KANN NUR EINGERICHTET WERDEN, WENN SIE IHRE AUSWEISKOPIE MITSCHICKEN!
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT CD-ROM.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-PLUS-ABO (3 CD-ROMS U. DVD) PLUS VOLLVERSION.**
(€ 104,40/12 AUSG. (= € 8,70/AUSG.); AUSLAND € 117,60/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 116,40/12 AUSG.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für D, CH, A möglich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS-PAD (PRÄMIEN-NR. 002586)
Angebot gültig nur solange Vorrat reicht

PG PR 16

✓ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

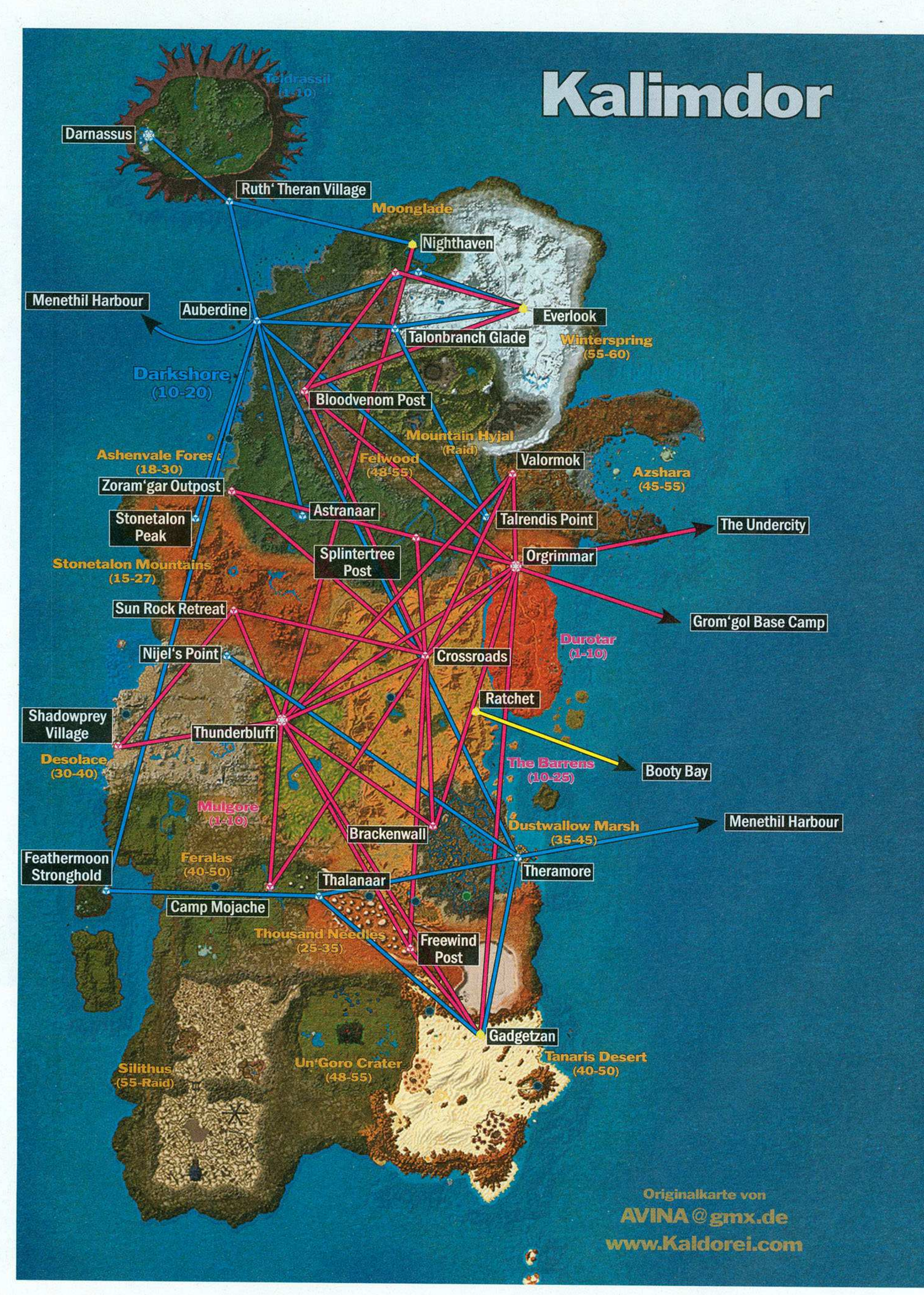
Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❑ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 weitere Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)


Kalimdor
Teldrassil (1-10)
Darnassus
Ruth' Theran Village
Moonglade
Nighthaven
Menethil Harbour
Auberdine
Everlook
Talonbranch Glade
Winterspring (55-60)
Darkshore (10-20)
Bloodvenom Post
Mountain Hyjal (Raid)
Felwood (48-55)
Valormok
Azshara (45-55)
Ashenvale Forest (18-30)
Zoram'gar Outpost
Astranaar
Talrendis Point
The Undercity
Stonetalon Peak
Orgrimmar
Splintertree Post
Stonetalon Mountains (15-27)
Grom'gol Base Camp
Sun Rock Retreat
Durotar (1-10)
Nijel's Point
Crossroads
Ratchet
Shadowprey Village
Thunderbluff
Desolace (30-40)
The Barrens (10-25)
Booty Bay
Mulgore (1-10)
Dustwallow Marsh (35-45)
Menethil Harbour
Brackenwall
Feathermoon Stronghold
Feralas (40-50)
Thalanaar
Theramore
Camp Mojache
Thousand Needles (25-35)
Freewind Post
Gadgetzan
Tanaris Desert (40-50)
Silithus (55-Raid)
Un'Goro Crater (48-55)
Originalkarte von
AVINA@gmx.de
www.Kaldorei.com


Eastern Kingdoms
Western Plaguelands (51-58)
Eastern Plaguelands (53-60)
Tirisfal Glades (1-10)
Light Hope's Citadel
The Undercity
Chillwind Point
The Sepulcher
Alterac Mountain (30-40)
Silverpine Forest (10-20)
Aerie Peak
The Hinterlands (40-50)
Tarren Mill
Orgrimmar
Southshore
Hammerfall
Refuge Point
Hillsbrad Foothills (20-30)
Arathi Highlands (30-40)
Auberdine
Wetlands (20-30)
Menethil Harbour
Theramore
Loch Modan (10-20)
Ironforge
Thelsamar
Dun Morogh (1-10)
Kargath
Searing Gorge (43-50)
Badlands (35-45)
Burning Steppes (50-58)
Stormwind
Lakeshire
Elwynn Forest (1-10)
Redridge Mountains (15-25)
Westfall (10-20)
Stoneard
Orgrimmar
Sentinel Hill
Swamp of Sorrows (35-45)
Duskwood (18-30)
Darkshire
Nethergarde Keep
Deadwind Pass (55-60)
The Blasted Lands (45-55)
Grom'gol Base Camp
Ratchet
Stranglethorn Vale (30-45)
Booty Bay
Legende:
Allianz
Horde
Neutral
Hauptstadt
Instance Raid
Instance Dungeon

Ewigkeit. Es kommt sogar öfter vor, dass Spieler sich gezielt für einzelne Quests Unterstützung suchen und anschließend getrennte Wege gehen. Scheuen Sie sich also nicht, andere um Hilfe zu bitten oder in Ihre Gruppe einzuladen. Wer freundlich auf die Mitspieler zugeht, wird keine Probleme haben, sich in ein Team einzufinden.

Feste Gruppen

Die größten und schnellsten Erfolge erzielen Sie als Mitglied einer gut eingespielten Crew mit klarer Aufgabenverteilung. So ist es möglich, dass sich jeder Charakter auf bestimmte Aktionen spezialisiert. Das erfordert eine gute Absprache, damit die Spieler sich auch in Zukunft wiederfinden. Daher eignen sich insbesondere Freunde und Bekannte für solche Mannschaften.

Verhalten im Team

1. Einigen Sie sich zunächst auf einen Anführer, eine allgemeine Vorgehensweise und die Art der Beuteteilung. Nun gilt es, dranzubleiben: Verlieren Sie weder die Gruppe (beziehungsweise den Anführer) noch das gemeinsame Ziel aus den Augen. Wenn Sie Ihren Mitstreitern in einer Schlacht nicht beistehen, weil Sie lieber eben mal zum Schürfen gehen, wird das niemandem gefallen.
2. Gegenseitige Unterstützung ist Voraussetzung für eine funktionierende Gemeinschaft von Abenteurern. Nur wer bereit ist, verletzten Kameraden zu helfen oder nicht benötigte Gegenstände abzugeben, kann dies auch von anderen erwarten.
3. Übung macht den Meister. Gerade eine frisch gebildete Gruppe sollte anfangs im Kampf gegen schwächere Gegner an ihrer Taktik feilen, damit sie für anspruchsvollere Herausforderungen gewappnet ist.

Ideale Zusammensetzung

In jedem Fall sollte Ihre Gruppe (siehe Kasten) über je einen Brecher, Zauberkundigen und Heiler verfügen. Letztere sind gerade für Quests in Instance-Dungeons Pflichtmitglieder. Des Weiteren sind auch Mischcharaktere – aus Klassen, die keine ausreichend qualifizierten Brecher und Zauberkundige hervorbringen – mit ihrem breiten Spektrum an Fähigkeiten und Fertigkeiten eine gute Ergänzung für ein ausgewogenes Team. Während unserer intensiven Erkundungstour durch **World of Warcraft** hat sich folgende Konstellation als sehr wirksam erwiesen:
1. In der Funktion des Hauptbrechers steht ein Krieger, der durch einen mit Schild bewaffneten Paladin unterstützt wird. Dieser kann den schwächeren Charakteren helfen und notfalls auch heilen oder ins Leben zurückrufen.
2. Der Magier kann als Zauberkundiger sehr viel Schaden verursachen und hat zudem noch weitere, extrem nützliche Sprüche auf Lager. Die Frostnova beispielsweise hat uns schon oft aus heiklen Situationen gerettet.
3. Durch einen Priester (ein Heiler mit Fähigkeit zur Schattenmagie, der sich auch einigermaßen gut selbst verteidigen kann) und einen Schurken, der aus dem Hinterhalt angreift, wird die Mannschaft perfekt abgerundet.

Quests teilen

Wenn Sie einer Gruppe angehören, können Sie Quests, die nur Sie haben, auch an Ihre Kameraden weitergeben, um diese dann gemeinsam zu lösen. Das funktioniert nur, wenn die restlichen Mitglieder die Voraussetzungen für die Aufgabe erfüllen. Das können unter anderem bestimmte Gegenstände, vorher abgeschlossene Aufträge oder einfach die Rasse des jeweiligen Spielers sein. Auftraggeber sind dann Sie, die Belohnung gibt es allerdings vom ursprünglichen Queststeller.

Gruppenaufgaben

Im Laufe der Zeit werden Sie Quests erhalten, die als „Elite" ausgewiesen sind. Dabei bekommen Sie es mit Zeitgenossen zu tun, die deutlich mehr einstecken können, als ihre Stufe vermuten ließe. Zu mehreren sind Sie hier richtig und auf der sicheren Seite. Falls Sie dagegen Aufträge nur für Ihre Klasse oder Ihre Fraktion absolvieren, werden sich andere nur mäßig dafür begeistern können. (rb/as)

Aufgabenverteilung in der Gruppe

Damit die Gruppe effizient funktioniert, benötigt sie verschiedene Spezialisten, die genau wissen, was sie zu tun haben. Hier finden Sie die grundlegenden Aufgaben der jeweiligen Rollen.

Brecher

Aufgaben: Unter einem Brecher versteht man einen starken Charakter, der aufgrund seiner Widerstandsfähigkeit in der Lage ist, sich vielen Angriffen zu stellen, und die Gegner so von schwächeren Mitspielern ablenkt. Besonders Krieger und Paladine sind für diesen Posten bestens geeignet. Brecher kämpfen an erster Stelle und verlassen das Schlachtfeld erst, wenn die Gefährten in Sicherheit sind. Daher sind sie auch gut dafür geeignet, die Gruppe anzuführen.

Taktik: Brecher locken Monster vom Rest der Gruppe weg und binden sie möglichst im Nahkampf. Dazu setzen sie ihre Fähigkeit ein, die Gegner zu reizen und deren Aggression auf sich zu ziehen. Weiterhin ist eine Fernkampffähigkeit nützlich, um gezielt einzelne Monster aus deren Gruppe anzulocken. Diese führt der Brecher dann nacheinander zu seinem Team, das an einem sicheren Kampfplatz wartet. Falls sich mehrere Brecher unter den Helden befinden, klären Sie, welcher an vorderster Front kämpft. Die restlichen unterstützen ihn und die schwächeren Mitglieder schlagkräftig.

Heiler

Aufgaben: Die Hauptaufgabe der Heiler ist es, zu verhindern, dass ein Gruppenmitglied stirbt. Ihre Verstärkungszauber können außerdem noch die Kampfkraft des Teams erhöhen. Allerdings sind Heiler schlecht für den Nahkampf geeignet, da sie nur wenige Treffer verkraften können. Priester sind für dieses Amt top, gefolgt von Druiden und Schamanen.

Taktik: Heiler müssen das Geschehen besonders aufmerksam verfolgen und angeschlagenen Freunden sofort mit Heilungszaubern zur Seite stehen. Falls dennoch jemand stirbt, wird er vom Heiler wiederbelebt. Um bei Bedarf schnell handeln zu können, hat der Spieler die Steuerung über Funktions- und Zahlentasten sicher zu beherrschen. Halten Sie immer genug Manatränke bereit und informieren Sie Ihr Team, wenn der Vorrat zur Neige geht oder Sie angegriffen werden.

Zauberkundige

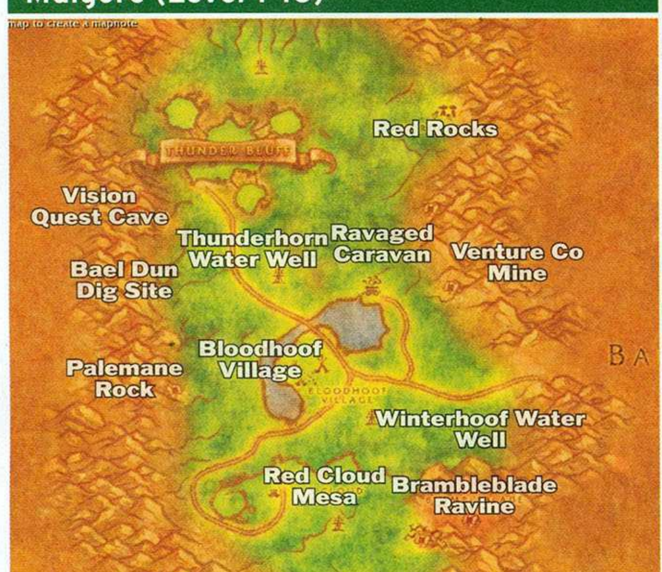
Aufgaben: Monster mithilfe von wirksamen Sprüchen zu bekämpfen ist Sache der Zauberkundigen. Da auch sie sehr leicht verwundbar sind, wahren sie dabei eine große Distanz zu den Gegnern. Verstärkerzauber gehören ebenfalls zu ihrem Repertoire. Magier, Hexenmeister und Priester erfüllen diese Voraussetzungen besser als Schamanen und Druiden.

Taktik: Stellen Sie vor der Anwendung eines Flächenzaubers sicher, dass sich in dessen Wirkungsbereich kein betäubtes Monster befindet, da es sonst erweckt und extrem schlecht gelaunt reagieren würde. Ansonsten gilt dasselbe wie für Magier: immer genug Getränke mitführen (um im Bedarfsfall Mana aufzufüllen) und für den Nahkampf Brecher zu Hilfe rufen. Insbesondere fliehende Monster sollten unbedingt (von allen) mit Fernwaffen oder -zaubern erledigt werden, damit sie nicht mit ihrem Rudel zurückkommen.

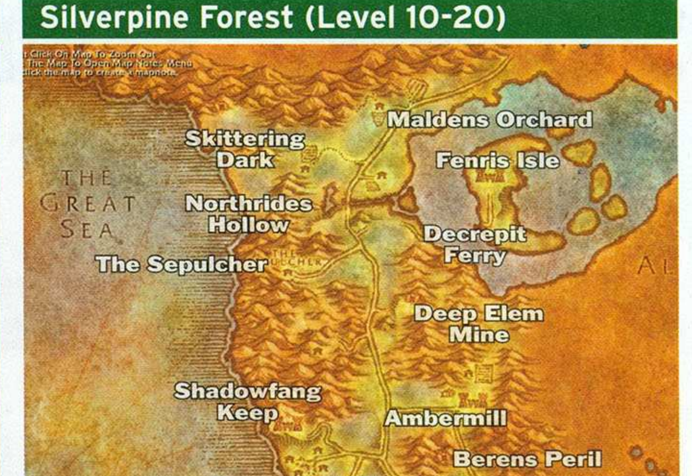


EINER FÜR ALLE UND ALLE FÜR EINEN Zusammen mit den richtigen Freunden sind Sie fast unschlagbar.

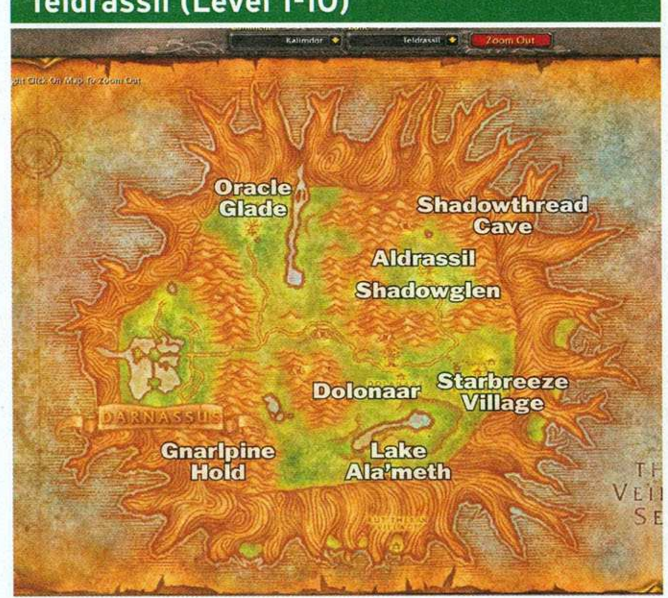
Mulgore (Level 1-10)



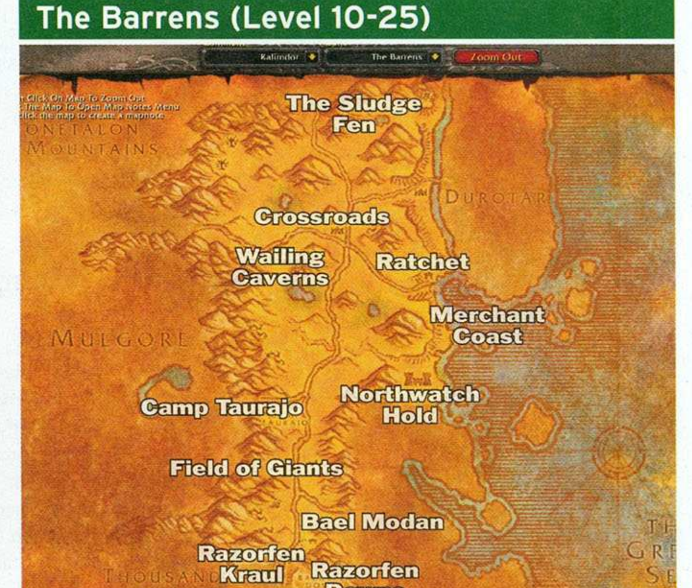
Silverpine Forest (Level 10-20)



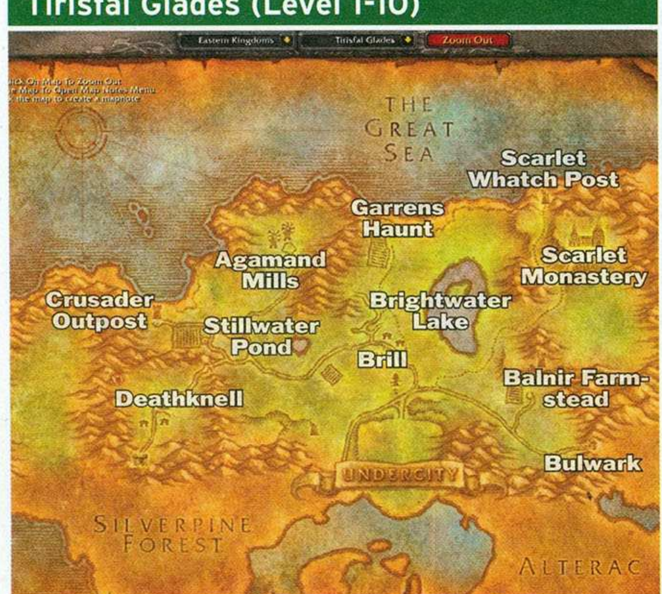
Teldrassil (Level 1-10)



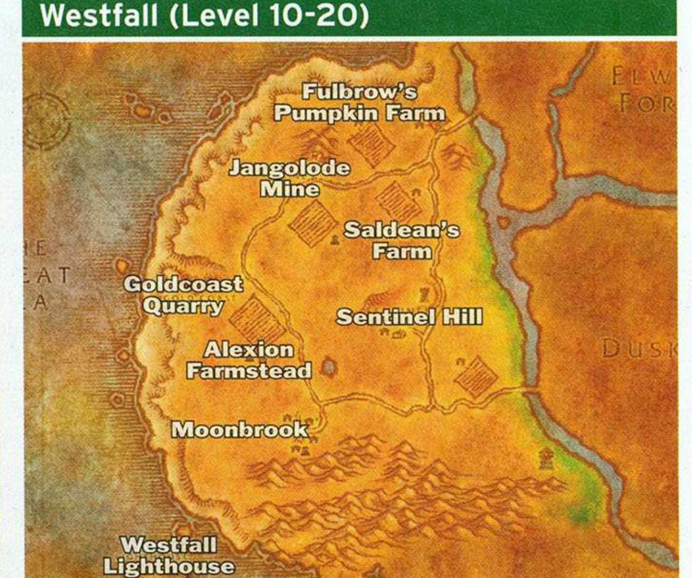
The Barrens (Level 10-25)



Tirisfal Glades (Level 1-10)



Westfall (Level 10-20)



Sid Meier's Pirates!

Erneut haben sich Sid Meiers Piraten in der Karibik eingefunden, ihre Schätze verbuddelt und treiben nun ihr Unwesen. Alte C64-Seebären, die schon damals hier umhergesegelt sind, finden sich schnell zurecht. Den jungen Abenteurern hingegen, die gleich zu Beginn ins kalte Wasser geschubst werden, reichen wir eine helfende Hand.



SEEMANNSGARN Die Karte zeigt Ihr gesamtes Operationsgebiet. Die Nationalität der Städte kann allerdings mit der Zeit variieren. Kleinere Siedlungen sind nicht eingezeichnet, da sich ihre Lage bei jedem Spiel ändert.

Leinen los

Aller Anfang ist schwer

Das generelle Motto des Spiels lautet: Machen Sie doch, was Sie wollen. Doch weil die Fülle an Möglichkeiten den Einstieg auch erschwert, begleiten wir Sie in den ersten Monaten auf hoher See. Ob Sie sich an unsere Vorgehensweise halten oder die ersten Erfahrungen auf eigene Faust sammeln, liegt an Ihnen. In jedem Fall werden Sie sich schon bald spielend zurechtfinden.

Die erste Audienz

Beginnen Sie Ihre Kapitänslaufbahn als Lehrling; zwischendurch gibt es Gelegenheiten, den Schwierigkeitsgrad bei Bedarf zu erhöhen. Mit einem bescheidenen Schiff, Ihrer kleinen Mannschaft und einer Hand voll Goldstücke erkunden Sie zunächst Ihr Revier und steuern einige Häfen an. Ein Besuch beim ansässigen Gouverneur gibt Aufschluss über die aktuelle Kriegssituation. Hier erhalten Sie später auch Beförderungen und kleinere Aufträge, die Ihr Ansehen steigern. Außerdem wird der Gouverneur Ihnen seine Tochter vorstellen.

Tanzstunde

Die Gouverneurstöchter halten sehr hilfreiche Informationen und Geschenke parat. Allerdings rücken sie diese nur raus, wenn Sie sich als geschickter Tänzer erweisen. Um zu vermeiden, dass dies in einer peinlichen Stolperpartie endet, muss ein wenig geübt werden. Am einfachsten geht das mit eher unscheinbaren Töchtern, denn die fuchteln nicht permanent mit den Armen herum und zeigen deutlicher, was sie erwarten. Als Lehrling können Sie zwar die geforderten Schritte an der Bildschirmtastatur ablesen, das sollten Sie aber nicht lange tun. Achten Sie lieber darauf, wo die Partnerin hinzeigt. Da es nicht allzu viele Schrittkombinationen gibt, werden Sie schon bald ahnen können, was als Nächstes kommt.

Kneipentour

Jede auch noch so kleine Stadt besitzt eine Schenke. Schauen Sie dort unbedingt vorbei. Hier können Sie neue Besatzungsmitglieder anheuern und bekommen beispielsweise Informationen über Ihre Gegner, die Warenpreise in anderen Städten oder kapernswerte Schiffe. Ein geheimnisvoller Fremder in der hinteren Ecke bietet auch Kartenstücke und teures, aber hilfreiches Zusatzequipment an. Schlagen Sie jedoch nicht voreilig zu, die meisten Devotionalien bekommen Sie auch kostenlos nach einem gelungenen Tänzchen oder von bestraften Schurken und gesuchten Verbrechern.

Ruhm erlangen durch ...

Ansehen

Um Ihren Lebensabend nicht als Taschendieb oder Bettler zu verbringen, müssen Sie sich schon frühzeitig um die Altersvorsorge kümmern. Am neutralsten gehen Sie vor, indem Sie zunächst nur selten die Schiffe der verschiedenen Nationen angreifen und stattdessen den Gouverneuren diverse Dienste erweisen und sich auf Verbrecher-, Schurken- und Piratenjagd konzentrieren. So steigt Ihr Ansehen allerorten und Sie werden schnell befördert und beschenkt. Die damit verbundenen Annehmlichkeiten wie kostenlose Schiffsreparatur und -aufrüstung sind extrem hilfreich. Außerdem beeindruckt ein hoher Rang die Damenwelt und lässt Ihre Chancen beim schwachen Geschlecht wachsen. Und wenn Sie erst einmal irgendwo Herzog sind, können Sie praktisch alle Schiffe dieser Nation angreifen, ohne befürchten zu müssen, dass Sie deshalb gleich verfolgt oder geächtet werden.

Reichtum

Ein Herrenhaus in der Nähe des Stadtzentrums als Ruhesitz kostet ordentlich Unterhalt. Um diesen aufzubringen, gibt es neben der Schlacht mehrere Möglichkeiten: Das Kopfgeld, das auf gesuchte Verbrecher ausgesetzt ist, bewegt sich meist um die 3.000 Goldstücke. Etwas lukrativer ist die Schatzsuche, denn die Piraten vergraben bis zu 10.000 Goldstücke. Aber so richtig fett wird die Beute, wenn Sie eine verschollene Stadt entdecken (über 50.000 Goldstücke) oder den niederträchtigen Schurken Montalbán in seiner Festung besiegen (100.000 Goldstücke und komplettes Bordpersonal). Aber auch Kleinvieh macht Mist: Günstig eingekaufte (oder noch besser in rauen Mengen erbeutete) Waren können in einigen Häfen für über 60 Goldstücke pro Tonne verkauft werden. Ein Preisvergleich lohnt auf jeden Fall.

Zufriedenheit

Was nützen einem Ruhm und Geld, wenn man die Freizeit nicht mit den Liebsten verbringen kann? Begeben Sie sich also auf die Suche nach Ihren verschollenen Familienmitgliedern. Das macht glücklich. Außerdem hat jeder von ihnen ein Stück einer Karte aufbewahrt, das Sie natürlich ausgehändigt bekommen. Zusätzlich sollten Sie um die Gunst einer auserwählten Gouverneurstochter werben, sie beschenken, ihren Verlobten zum Teufel schicken und sie schließlich selbst heiraten. Von da an erhalten Sie bei jedem Besuch nützliche Gegenstände und Informationen.

Hilfestellung

Hier finden Sie Tipps zu den einzelnen Spielbereichen. Außerdem gibt es verschiedene Fachmänner und hilfreiche Gegenstände (in Reihenfolge der Wirksamkeit aufgeführt), die den Kategorien zugeordnet und farblich hervorgehoben sind.

Missionen

1. Regelmäßige Besuche bei Gouverneuren und Bürgermeistern verschaffen Ihnen zusätzliche Aufträge. Hilfreich bei deren Erfüllung sind die Informationen, die Sie von deren Töchtern und der Belegschaft der Schenken bekommen.

2. Halten Sie die Schiffe in Schuss! Defekte Nussschalen verringern die Reisegeschwindigkeit. Das Geld, das Sie in eine Reparatur investieren, bekommen Sie beim Verkauf des Pottes wieder raus. Lassen Sie schrauben, was das Zeug hält, auch an den gekaperten Schiffen. So sichern Sie sich ein feines Zusatzeinkommen bei der Veräußerung.
3. Das Umherschippern nimmt eine Menge Zeit in Anspruch. Gönnen Sie sich ein paar Heilkräuter und die mystische Inka-Salbe, um die Alterserscheinungen hinauszuzögern und widerstandsfähiger zu werden.

Tanzen

1. Kleine Pirouetten im Tanz gefallen Ihrer Partnerin. Drücken Sie dazu die entsprechende Taste genau am Anfang eines Taktes. Die Damen nicken zur Hilfe auch leicht zum richtigen Zeitpunkt. Aber auch, wenn Sie zunächst die falsche Richtung einschlagen, können Sie manchmal die Situation retten, indem Sie die richtige Taste nachdrücken. Mit Kalbslederstiefeln oder noch besser richtigen Tanzschuhen bleiben kleine Fehler unbestraft.
2. Gouverneurstöchter sind nicht leicht zu beeindrucken. Und je schöner sie sind, desto anspruchsvoller sind sie auch. Manche geben sich gar nicht erst mit Ihnen ab, solange Sie keinen hohen Rang verliehen bekommen haben. Wenn Sie aber einen französischen Hut oder einen Straußenfederhut besitzen, werden Sie auch gerne mal zum Ball eingeladen.
3. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. Haben Sie ernste Absichten? Dann beweisen Sie das mit einem Rubinring oder einer Diamanthalskette. Beim Fremden in einer Schenke sind diese zu erwerben.

Navigation

1. Das karibische Meer steckt voller Gefahren. Aber auch grundsätzlich harmlose Felsen im Wasser können großen Schaden anrichten, wenn Sie sie rammen. Umfahren Sie diese Felsen also so, dass weder das Flaggschiff noch Ihre folgenden Schiffe sie berühren.
2. Die weißen und schwarzen Wolken bremsen oder beschädigen Ihre Flotte normalerweise. Mithilfe von Wetterglas und Präzisionsbarometer können Sie aber gerade diese dazu nutzen, um schneller voranzukommen.
3. Schnellere Fahrt ermöglicht auch ein Steuermann. Die Sichtweite wird durch ein gutes Fernglas/Fernrohr erhöht.

Karten

1. Kartenteile bekommen Sie von besiegten Schurken, nach erfolgreichen Tänzen, von gefundenen Familienmitgliedern und vom geheimnisvollen Fremden.
2. Orientieren Sie sich anhand der Übersichtskarte und markanten (eingezeichneten) Felsen und Ortsnamen, um das Suchgebiet möglichst kompakt zu halten. Kleine Orte finden Sie leichter mit dem holländischen/spanischen Navigationsbuch.

Besatzung

1. Mit steigendem Rang wird es einfacher, neue Matrosen anzuheuern. Als Baron haben Sie bis ins Rentenalter kein Problem, die Mannschaft aufzustocken. Falls ein Kapitän in der Schenke mit der Magd flirtet und Sie ihn beim Schwertkampf schlagen, schließen sich Ihnen sogar noch mehr Männer an.
2. Da Sie die meiste Zeit auf hoher See verbringen, muss das Betriebsklima bei der Besatzung stimmen. Ein Quartiermeister sorgt für Ordnung an Bord und beugt sinkender Moral und einer daraus resultierenden Meuterei vor. Instrumente wie eine dreisaitige Gitarre und ein Schifferklavier heben die Stimmung zusätzlich.
3. Sorgen Sie unbedingt für genügend Nahrung in der Kombüse. Ein Smutje bereitet aus wenigen Zutaten ein leckeres Essen zu. Das freut die Matrosen und die Vorräte halten länger. Ein fähiger Fassbinder verhindert, dass die Lebensmittel zu schnell verderben.

Schwertkampf

1. Achten Sie auf Ausholbewegungen der Gegner. Bei einem tiefen Schlag springen Sie beispielsweise in die Höhe und drücken im Flug schon die nächste Aktionstaste. Da der Angreifer so von dem Ausweichmanöver überrascht wird, landen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen guten Treffer.
2. Eine oder zwei Pistolen verschaffen Ihnen eine bessere Ausgangsposition. Lederweste und Brustharnisch aus Metall schützen vor gegnerischen Treffern.
3. Ein bauschiges/seidenes Fechthemd verringert die Reaktionszeit. Noch schnellere Angriffe sind mit einem (perfekt) ausbalancierten Schwert möglich.

Seeschlacht

1. Greifen Sie möglichst mit dem Wind an. So können Sie die Kanonen aus sicherem Abstand abfeuern und werden selbst nicht so leicht getroffen. Wenn Sie verfolgt werden und ein schnelles Schiff haben, fahren Sie vor dem Gegner her, bis die Kanonen geladen sind, und geben ihm dann die volle Breitseite. Anschließend drehen Sie wieder ab, ohne dass der Widersacher eine Chance hat, Sie einzuholen oder gar zu treffen.
2. Zerstören Sie das gegnerische Schiff nicht, denn sonst gibt es keine Beute. Durch Kettengeschosse zerstörte Segel bewegen die meisten Mannschaften zur Kapitulation. Falls nicht, können Sie das manövrierunfähige Schiff aus einer sicheren Position mit Hagelgeschossen bombardieren, bis die Besatzung ausreichend dezimiert ist.
3. Ein Arzt in Ihrem Team verringert Verluste und ein Kanonier sorgt für flottes Nachladen der Geschütze. Zimmermann und Segelmacher reparieren das Schiff während der Schlacht.

Verfolgung

1. Sind Sie bei einer Nation in Misskredit geraten und dürfen deren Städte nicht mehr betreten? Spielen Sie ein wenig Theater – mit einem falschen Schnurrbart und Verkleidung wird Ihnen der Zugang und damit der Handel in diesen Orten ermöglicht.
2. Die Pater der Jesuiten haben einen erheblichen Einfluss auf die Gouverneure. Besonders gerne legen sie ein gutes Wort für Sie ein, wenn Sie ein Goldkreuz und eine heilige Reliquie im Gepäck haben.
3. Sie wollen sich lieber rächen? Dann hetzen Sie doch die ortsansässigen Indianer gegen eine Stadt auf. Schrumpfkopf und geschnitzter Schamanenstab sorgen hier für eine schnelle Mobilmachung.

Gefangenschaft

1. Wenn Sie im Gefängnis sitzen, bedeutet das nicht nur, dass Sie eine Schlacht verloren haben, sondern auch den Verlust von Zeit und Gold. Sie kommen schneller wieder frei, wenn Sie sich vorher Einbruchswerkzeug oder einen Nachschlüssel besorgt haben.
2. Falls Sie zur Strafe auf einer einsamen Insel ausgesetzt werden, helfen Signalspiegel und Signalfeuer bei der Kontaktaufnahme mit anderen Schiffen.
3. Es ist zwar nicht so gedacht, aber da die Möglichkeit besteht, sollen Sie es auch wissen: Vor jeder Schlacht und der Ankunft an Land wird automatisch ein Savegame angelegt. Sie können sich eine Menge Unannehmlichkeiten sparen, wenn Sie gleich nach oder während einer Niederlage das Spiel abbrechen und neu laden. (rb)



FEUER! Mit einem überlegenen Schiff halten Sie hartnäckige Verfolger auf sichere Distanz.


BEUTE Der Totenkopf markiert keine Giftmülldeponie, sondern einen vergrabenen Piratenschatz.


EDELMANN Mit hohem Ansehen, taktvollem Auftreten und entschlossenem Handeln kriegen Sie jede Frau.

Airline Tycoon Deluxe

Mit diesen Tipps setzt Ihre Airline zum Höhenflug an – und die Bilanzzahlen der Konkurrenz gehen gnadenlos in den Sinkflug.

Allgemeine Tipps

Kauf weiterer Flugzeuge

Erwerben Sie neue Flugzeuge hauptsächlich im Museum. Selbst wenn Sie die alten Kisten reparieren müssen, kommen Sie unter dem Strich billiger davon. Achten Sie darauf, dass der Verbrauch der Flugzeuge unter 10.000 Liter liegt, da Sie sonst zu hohe Treibstoffkosten haben. Der nächste wichtige Faktor ist die Anzahl der Sitze. Die besten Aufträge erfordern meist 180 Sitzplätze.

Miete für Zweigstellen

Legen Sie sich zunächst keine Zweigstellen zu. Stattdessen heuern Sie im fortgeschrittenen Spielstadium einen Informanten an. Lassen Sie ihn herausfinden, welcher Ihrer Konkurrenten die meisten Zweigstellen gemietet hat. Sobald der Schnüffler erfolgreich war, bieten Sie dem Mitstreiter an, mit Ihnen zu kooperieren. Dadurch haben Sie eine größere Auswahl an Aufträgen und sparen sich jede Menge Geld für Miete. Falls Sie sich dennoch eine der Zweigstellen aneignen wollen, warten Sie mit Ihrem Gebot bis kurz vor Feierabend. Dadurch wird der Preis für das Büro nicht unnötig in die Höhe getrieben.

Routen sichern

Mieten Sie so früh wie möglich Flugrouten. Dann müssen Sie nicht täglich zum Reisebüro rennen, um neue Aufträge an Land zu ziehen. Beachten Sie dabei, dass Sie immer mindestens zehn Prozent der Routenkapazität auslasten. Andernfalls wird Ihnen die Route vom Flughafenmanager abgenommen und Sie dürfen sie kein zweites Mal mieten. Verbessern Sie Ihr Image, um mehr Fluggäste anzulocken.

Spezialtipps

Sabotageraum öffnen

Durch unlautere Mittel verschaffen Sie sich einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Betreten Sie den Duty-Free-Shop und kaufen Sie den Geigenkoffer, der an der Wand unter dem Regal lehnt, für schlappe 80.000 $. Anschließend besuchen Sie den sympathischen Treibstoffhändler und überreichen ihm diesen Koffer als Geschenk. Als Belohnung verrät er Ihnen, wo Sie den Eingang zum Sabotageraum finden. Führen Sie Ihre Anschläge mit Bedacht aus; wenn Sie erwischt werden, müssen Sie schließlich eine hohe Strafe zahlen.

Tabletten gegen Durchfall

Gelegentlich präpariert die Konkurrenz Ihre Getränke, woraufhin die Spielfigur ständig auf die Toilette rennt. Beugen Sie dem vor, indem Sie den Flughafenmanager aufsuchen. Klicken Sie auf das Notizbrett direkt hinter dem Mann. Packen Sie die Postkarte ein und besuchen Sie die Dame im Personalbüro. Überreichen Sie ihr die Karte und nehmen Sie anschließend die Tabletten an sich, die in der Schublade liegen.

Absicherung gegen streikende Arbeiter

Besuchen Sie den Flugzeugmakler und warten Sie eine Weile. Gelegentlich öffnet sich der überfüllte Stauraum am linken Bildschirmrand. Nehmen Sie den BH an sich und rennen Sie damit zum Duty-free-Shop. Die Bedienung ist Ihnen für den BH äußerst dankbar und Sie können das Hufeisen mitnehmen. Statten Sie Rick's Bar einen Besuch ab und geben Sie dem Barkeeper das Hufeisen. Dadurch bleiben Sie in Zukunft von Streiks verschont.

Unendlich viele Stinkbomben

Neben dem Flugzeugmuseum steht ein Getränkeautomat, der Ihnen Stromschläge verpasst. Laufen Sie zum Treibstoffhändler und nehmen Sie die Handschuhe mit, die auf dem Tresen liegen. Mit deren Hilfe können Sie bei dem Automat einen Energydrink kaufen. Laufen Sie flugs zum Kiosk und muntern Sie den müden Mann mit dem Getränk auf. Von nun an dürfen Sie immer die Stinkbomben mitnehmen, die auf der Kiosktheke stehen.



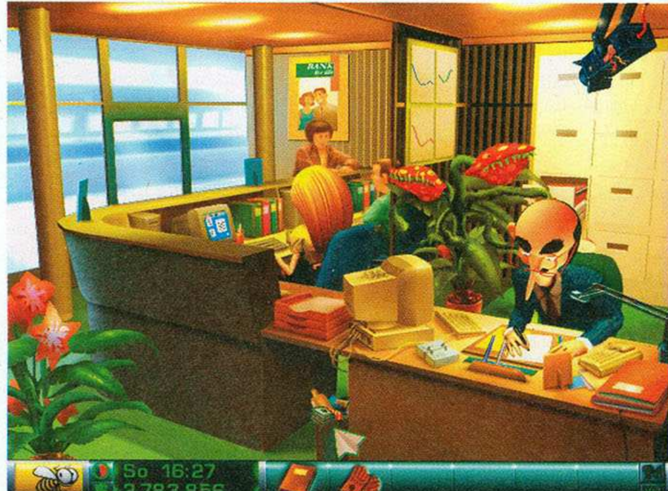
GEHEIM Zwischen Duty-free-Shop und dem Schalter von Petrolair befindet sich der Sabotageraum.

Anti-Viren-Diskette

Besuchen Sie das Reisebüro und warten Sie, bis die Spinne erscheint. Fangen Sie das Vieh ein und betreten Sie den Sabotageraum. Im Tausch dürfen Sie einen der Dartpfeile mitnehmen, die in der Nase des Kamels stecken. Mit dem neuen Gegenstand betreten Sie die Werbeagentur. Schenken Sie den Pfeil dem Agenturchef, um die Anti-Viren-Diskette zu erhalten. Durch diesen nützlichen Datenträger bleibt Ihr Laptop auf Dauer von Viren verschont.

Fiese Klebefallen

Rennen Sie zum Routenbrett und klauen Sie die Büroklammern. Danach begeben Sie sich zum Frachtzentrum und tauschen die Büroklammern gegen den Kleber. Den Leim können Sie vor dem Büro eines Konkurrenten auf dem Boden verteilen. Die erste Person, die in die Pfütze tritt, bleibt für einige Zeit gefangen. (mm)



DISPOKREDIT In der Bank finden Sie etwas Geld – das ganz bestimmt niemand vermissen wird, weil es im Abfalleimer herumliegt.



STREIKBRECHER Gelegentlich öffnet sich das Gepäckfach oben links. Nehmen Sie den BH für die Dame im Duty-free-Shop mit, die Ihnen dafür ein Hufeisen gibt.

PC-Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65 °C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. SPIELER-MAUSPAD
Everglide Ricochet

Danke für das Weihnachts-Special. Ich habe noch eine Frage zu dem von Ihnen vorgestellten Everglide Ricochet 2.52 für 22 Euro. Auf dem Bild sind das Mousepad und eine Maus zu sehen. Auf dem Pad befinden sich am Rand kleine Kreise, die höher zu sein scheinen als die Mauspad-Fläche. Nun wollte ich fragen, ob die kleinen Füßchen (Kreise) beim Benutzen stören oder ob man sich daran nach längerer Benutzung das Handgelenk aufschürfen oder die Maus beschädigen kann.

CHRISTIAN SCHNEGELBERGER

Bei den beschriebenen Füßchen am Rand des Mauspads handelt es sich um Gumminoppen. Diese sind auf beiden Seiten angebracht und verhindern, dass das Ricochet beim Spielen verrutscht. Da die Noppen sehr weit außen angebracht sind, stören sie bei der Benutzung nicht und beeinträchtigen weder Maus noch Handgelenk. Wenn Sie sich für eine der beiden Seiten des Mauspads entschieden haben, können Sie die Füßchen zudem auf der gewählten Nutzfläche entfernen, um eine größere Arbeitsfläche zu haben.

2. LOHNT SICH DIE KARTE?
Radeon X700 Pro VIVO

Ich möchte mir einen PC kaufen, der eine Grafikkarte mit der Bezeichnung „Ati Radeon X700 Pro VIVO mit 256 MB" hat. Ist diese Karte schlechter als die „normale" Radeon X700? Was genau sagt der Zusatz „VIVO" aus und zu welcher der vier Leistungsklassen gehört die Karte?

MARTIN KERSCHBACHER

Im Vergleich zur „gewöhnlichen" Radeon X700 verfügt die Pro-Variante über höhere Taktraten und ist daher gerade bei aktuellen Spielen wie **Half-Life 2** oder **Doom 3** schneller. Die Abkürzung VIVO steht für Video-In und Video-Out. Mit der Karte können Sie also nicht nur das PC-Bild auf dem Fernseher ausgeben (TV-Out), sondern auch einen analogen Videoeingang nutzen (TV-In). Dank sehr guter Spieleleistung gehört die X700 Pro zur vierten, also höchsten Leistungsklasse.

3. PROBLEME MIT ATI-TREIBER
Catalyst Control Center

Seit der Installation des neuen Catalyst-Treibers 4.10 erhalte ich beim Windows-Start die Meldung, dass die Anwendung „CLI.exe" nicht initialisiert werden konnte. Ich glaube, das hat mit dem Control Center zu tun, denn als ich dieses einzeln von der PCG-DVD installiert habe, wurde die gleiche Meldung angezeigt.

MALTE KUNZ

Das beschriebene Problem wird tatsächlich durch das neue Catalyst Control Center (kurz: CCC) verursacht. Dieses Einstellungsmenü wird bei aktuellen Treibern automatisch mitgeliefert. Wenn das .NET Framework von Microsoft nicht installiert ist, wird die von Ihnen genannte Fehlermeldung ausgegeben. Sie bekommen das Framework-Paket unter PC-Games-WEBCODE 235R (einfach auf www.pcgames.de oben rechts in das Suchfenster eingeben und auf „Webcode" klicken). Vor dem Download müssen Sie noch bei „Change Language" „German" auswählen und auf „Go" klicken.

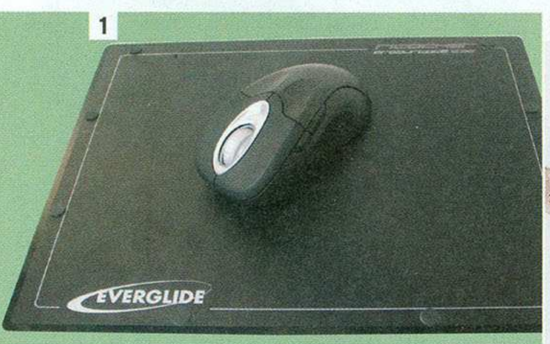
4. WAS TAUGT DIE ALDI-KARTE?
Geforce 6610 XL

Ich habe mir den Aldi-Rechner gekauft und möchte gerne mehr über die verwendete PCI-Express-Grafikkarte Geforce 6610 XL wissen. Ist diese bei aktuellen Spielen gut oder eher durchschnittlich? Mit welcher Ati-Karte kann man die Spieleleistung vergleichen?

STEVEN KASE

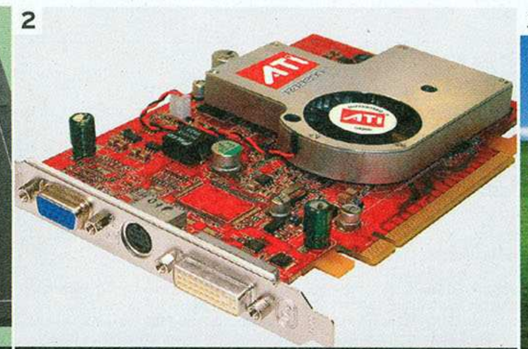
Die **6610XL** wurde vom Grafikkarten-Hersteller MSI extra für den Aldi-PC gefertigt. Es handelt sich dabei um ein Sondermodell, das bei der Spieleleistung zwischen einer Geforce 6600 und einer 6600 GT liegt. Der Grafikchip verfügt, wie bei der 6600-Reihe üblich, über acht Pixel-Pipelines und ein

1



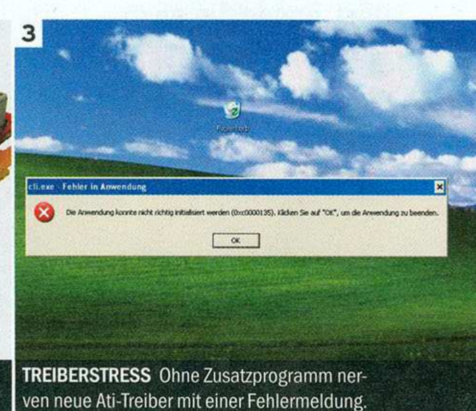
EVERGLIDE RICOCHET Die Gumminoppen am Rand des Mauspads stören nicht bei der Benutzung.

2



MULTIMEDIAL Die günstige Radeon X700 Pro ist nicht nur schnell, sie verfügt auch über einen Video-Eingang.

3



TREIBERSTRESS Ohne Zusatzprogramm nerven neue Ati-Treiber mit einer Fehlermeldung.

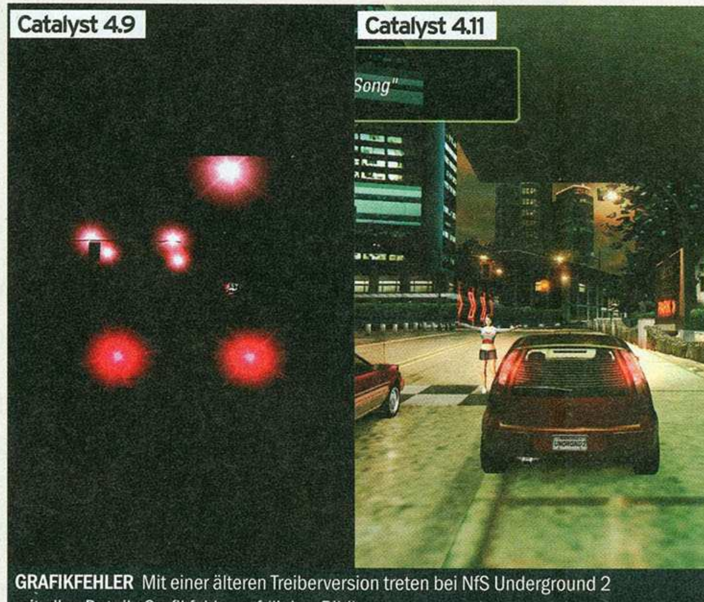
Problem des Monats

Schwarzes Bild bei NfS Underground 2

*Ich habe ein Problem mit **Need for Speed Underground 2**: Sobald ich im Optionsmenü die höchste Detailstufe einstelle, bleibt bei den Rennen fast das gesamte Bild schwarz. Mit heruntergeregelten Details läuft **Need for Speed Underground 2** allerdings problemlos. Woran kann das liegen und wie kann ich doch noch mit allen Details spielen? Ich besitze eine Radeon 9800 XT, 1.024 MByte Speicher, Windows XP Home Edition und den Grafikkartentreiber Catayst 4.9.*

DANIEL SCHULZ

Das beschriebene Problem tritt mit allen Versionen des Grafikkartentreibers Catalyst auf, die älter sind als der Catalyst 4.11: Wird bei **Need for Speed Underground 2** die Einstellung „Lichtspuren" aktiviert, so stellt das Spiel ausschließlich die Lichtquellen dar. Da das restliche Bild schwarz bleibt und sowohl die Autos als auch die komplette Umgebung fehlen, ist der Renntitel dadurch natürlich absolut unspielbar. Wenn Sie diese Option im „Anzeige"-Menü unter „Anzeige-Einstellungen bearbeiten" manuell abschalten, läuft das Spiel hingegen problemlos. Um doch noch mit aktivierten „Lichtspuren" spielen zu können, installieren Sie den aktuellen Catalyst-Treiber von unserer Heft-DVD oder von www.ati.de. Anschließend macht der hübsche Grafikeffekt keine Probleme mehr und das Geschwindigkeitsgefühl bei den Straßenrennen ist noch deutlich intensiver und glaubhafter.



GRAFIKFEHLER Mit einer älteren Treiberversion treten bei NfS Underground 2 mit allen Details Grafikfehler auf (linkes Bild).

128-Bit-Speicher-Interface. Dafür wurden die Taktraten gesenkt: Während bei der GT-Karte der Grafikchip mit 500 MHz taktet und der Speicher mit 500 MHz DDR arbeitet, sind es bei der 6610XL 400 MHz Chip- und 400 MHz DDR Speichertakt. Somit ist die Pixel-Platine im Aldi-Computer langsamer und liegt ungefähr auf dem Leistungsniveau einer Radeon 9700 Pro. Bisher wird die Karte nur von Medion eingesetzt und noch nicht im Einzelhandel angeboten.

5. SINNVOLL AUFRÜSTEN
Geforce 6600 GT

Ich habe einen PC mit Pentium 4 (2,53 GHz), zweimal 256 MByte DDR266-RAM von Samsung (eine Speicherbank ist noch frei) und eine Radeon 9000. Jetzt möchte ich mit einem Budget von ca. 300 Euro aufrüsten. Ich bin mir nicht sicher, ob ich nur eine neue Grafikkarte oder auch zusätzlichen Speicher kaufen soll. Welche Grafikkarte bietet derzeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis? Die Karte sollte vergleichsweise leise sein und das gesamte Aufrüstpaket sollte, wie bereits erwähnt, möglichst weniger als 300 Euro kosten.

DEAN SCHWANKE

Ihr Prozessor ist für aktuelle Spiele noch vergleichsweise gut geeignet, die Grafikkarte ist allerdings hoffnungslos veraltet. Kaufen Sie sich daher besser eine Geforce 6600 GT für AGP. Die Mittelklassekarte von Nvidia unterstützt DirectX 9, ist sehr schnell und kostet lediglich rund 240 Euro – ein unschlagbares Preis-Leistungs-Angebot. Selbst zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung sind für die 6600 GT meist kein Problem. Da 512 MByte Arbeitsspeicher für aktuelle Top-Titel wie Far Cry (dt.) oder Half-Life 2 bereits zu wenig sind, sollten Sie neben der Grafikkarte in weitere 512 MByte Arbeitsspeicher investieren. Für etwa 85 Euro bekommen Sie ein 512-MByte-Modul der günstigen Value-Select-Reihe von Corsair. Der Gesamtpreis von Pixelplatine und Speicher überschreitet zwar die 300-Euro-Grenze, aktuelle und kommende Top-Titel werden es Ihnen aber mit einer sehr guten Performance danken. Einen großen Grafikkarten-Vergleichstest finden Sie auf Seite 152.

6. OFFLINE-MODUS BEI STEAM
Half-Life 2

Nach der Installation von Steam und Half-Life 2, dem Erstellen eines Steam-Accounts, der Registrierung meiner Seriennummer und dem Abschluss der Updates gibt Steam lediglich die Fehlermeldung „Dieses Spiel kann nicht im Offline-Modus gespielt werden" aus. Bei bestehender Online-Verbindung erscheint die Nachricht „Spielbereit in ungefähr 80 Minuten". Ich will aber nicht online, sondern offline spielen. Die Empfehlungen der Readme-Datei und des Zettels in der DVD-Hülle habe ich befolgt, demnach sollte Half-Life 2 auch im Offline-Modus laufen. Mache ich jetzt etwas falsch oder muss ich wirklich über eine Stunde auf meine Kosten online sein, bevor ich das Spiel offline spielen kann?

THORSTEN EGOLD

Damit Half-Life 2 im Offline-Modus funktioniert, müssen die Steam-Kontoinformationen auf dem lokalen PC gespeichert werden. Starten Sie dazu Steam und klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen". Unter der Registerkarte „Account" darf bei der Option „Kontoinformationen auf diesem Computer nicht speichern" kein Häkchen gesetzt sein, da der Offline-Modus ansonsten nicht zur Verfügung steht. Zudem sollten Sie die automatische Update-Funktion abschalten. Wählen Sie dazu unter Steam den Button „Spiele spielen" an. Klicken Sie danach mit der rechten Maustaste auf den Eintrag „Half-Life 2" und anschließend auf „Eigenschaften". Bei „Automatische Updates" stellen Sie nun „Dieses Spiel nicht automatisch aktualisieren" ein.

5



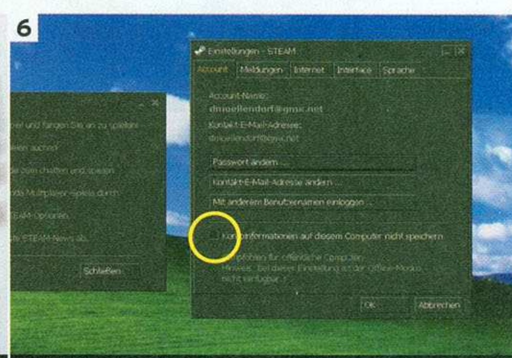
SPARFUCHS Corsairs Value-Select-Speicher ist günstig und zuverlässig: ideal für Aufrüster.

5



GEFORCE 6600 GT Die Mittelklasse-Grafikkarte kostet nur rund 240 Euro und hat damit ein geniales Preis-Leistungs-Verhältnis.

6



STEAM Ist hier ein Häkchen gesetzt, können Sie Half-Life 2 nicht im Offline-Modus spielen.

Mehr Spaß mit 64 Bit!

Unsere aktuelle Leserumfrage zeigt: Fast ein Drittel aller von uns befragten PC-Spieler setzen bereits auf AMDs Athlon 64 oder wollen sich in naher Zukunft ein entsprechendes System zulegen. Grund genug, dem 64-Bitter ein Praxis-Special zu widmen, in dem wir alle wichtigen Tipps für mehr Leistung und höhere Stabilität geben.

Alle Features nutzen

Leise Leistung

Der Athlon 64 ist nicht nur sehr schnell, er bietet auch einige weitere Besonderheiten wie die Strom sparende und nervenschonende Technik Cool'n'quiet. Wie bei Notebook-Prozessoren taktet sich die CPU bei geringer Auslastung selbstständig herunter. Während Ihnen also bei Spielen die volle Taktrate zur Verfügung steht, arbeitet der Athlon 64 im normalen Windows-Betrieb mit niedrigem Takt. Dadurch läuft der Prozessor mit niedrigerer Stromspannung und wird nicht so warm.

Prozessor-Treiber installieren

Neben Grafikkarte, Chipsatz und Soundkarte brauchen Sie neuerdings auch für den Prozessor einen Treiber. Zwar verrichtet der Athlon 64 auch ohne seinen Dienst, allerdings können Sie dann nicht Cool'n'quiet nutzen. Die aktuelle Version bekommen Sie unter PC-Games-WEBCODE 235B. Geben Sie den Code einfach auf www.pcgames.de in das Suchfenster oben rechts ein und klicken Sie auf die Schaltfläche „Webcode". Wie Sie die Stromspar-Technik aktivieren, erfahren Sie in der Anleitung auf Seite 146.

Cool'n'quiet

Während bei Windows XP die Installation des Prozessor-Treibers genügt, um Cool'n'quiet nutzen zu können, benötigt Windows 2000 zusätzlich eine entsprechende Software. Diese finden Sie ebenfalls unter WEBCODE 235B. Nach der Installation entdecken Sie in der „Systemsteuerung" unter „Energieoptionen" eine neue Registerkarte. Hier können Sie Cool'n'quiet anschalten.

Neuer Prozessorkern

Was bringt der Winchester-Kern?

AMD lieferte Ende Oktober die ersten Athlon-64-Prozessoren mit dem Winchester-Kern aus. Bislang sind drei Varianten für den Sockel 939 verfügbar: Athlon 64 3000+, 3200+ und 3500+. Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zum älteren Athlon 64 mit Newcastle-Kern:

- **90-Nanometer-Fertigung (Newcastle: 130)**
- **67 Watt Verlustleistung (89 Watt)**
- **1,4 Volt Kernspannung (1,5 Volt)**
- **84 mm² Kerngröße (145 mm²)**
- **D0-Stepping (C0/CG)**
- **65 °C max. Temperatur (70 °C)**

Prozessoren mit Winchester-Kern bleiben aufgrund des feineren Fertigungsprozesses deutlich kühler als Newcastle-Modelle. Unser Winchester-Testmuster ließ sich außerdem etwas besser übertakten.

Mehr Leistung

Athlon-64-Auswahl

AMD bietet die Athlon-64-Prozessoren in mehreren Varianten an: zum Beispiel mit Ein- oder Zweikanal-Speicher-Interface und 512 oder 1.024 kByte L2-Cache. Welches dieser Features bringt mehr Leistung? Die Vor- und Nachteile haben wir in der Tabelle unten links auf dieser Seite zusammengefasst. Zum Einsatz kamen ausgewählte Spiele ohne Kantenglättung oder anisotrope Filterung. Fazit: Die Prozessornamen (Beispiel: „3500+") eignen sich gut zum Leistungsvergleich, Unterschiede gibt es zwischen den Varianten kaum.

Arbeitsspeicher richtig konfigurieren

Wer sich über die vermeintlich schlechte Performance seines Athlon-64-Rechners bei Speicherbenchmarks beispielsweise beim Analyse-Tool Sisoft Sandra wundert, sollte im Mainboard-BIOS nach der Option „1T Command Rate" Ausschau halten. Wird diese aktiviert („Enabled"), meldet zum Beispiel der Sandra-Speicherbenchmark fast 1.000 MByte mehr Leistung beim Datentransfer. Für Spiele bringt der Schalter aber kaum etwas: Die Benchmarks reagierten nicht auf eine Änderung. Einige Mainboards bieten nur die Option „2T Command Rate", die dann entsprechend auf „Disabled" gestellt werden sollte.

DDR400-Speicher verwenden

Athlon-64-Prozessoren sollten nach Möglichkeit nur mit DDR400-Speicher kombiniert werden. Falls DDR333-Speicher verwendet wird, taktet der Prozessor den Speicher unter Umständen langsamer als möglich. Das liegt an den starren Teilern, die nur bestimmte Taktfrequenzen zulassen. Welcher Takt das im Einzelnen ist, erfahren Sie in der Tabelle „Speichertakte Athlon 64/Detailvergleich".

Besonderheiten beim Speichertakt

Der Speichertakt wird beim Athlon 64 im Gegensatz zu anderen Systemen vom Prozessortakt abgeleitet – daher gibt es bei den meisten BIOS-Versionen keine Teiler (zum Beispiel „4:5"), sondern lediglich Angaben

Speichertakte Athlon 64/Detailvergleich

Prozessortakt	DDR200	DDR266	DDR333	DDR400
1.800 MHz	100 MHz	128,6 MHz	163,6 MHz	200 MHz
2.000 MHz	100 MHz	133,3 MHz	166,7 MHz	200 MHz
2.200 MHz	100 MHz	129,4 MHz	157,1 MHz	200 MHz
2.400 MHz	100 MHz	133,0 MHz	160,0 MHz	200 MHz
2.600 MHz	100 MHz	130,0 MHz	162,5 MHz	200 MHz

Optimaler Takt · Geringer Leistungsverlust · Mehr als drei Prozent Leistungsverlust

Detailvergleich Prozessoren

	512 kByte vs. 1.024 kByte L2-Cache*	Zweikanal vs. Einkanal**	Athlon 64 FX-55 vs. Athlon 64 4000+	Athlon 64 FX-55 vs. P4EE 3,46	Athlon 64 4000+ vs. P4 3,6
Doom 3	+4,4%	+5,1%	+2,5%	+16%	+13,3%
UT 2004 (dt.)	+4,8%	+3,2%	+6,4%	+26,6%	+24,1%
CSS	+5,8%	+5,3%	+4,7%	+10,4%	+13,3%
Far Cry (dt.)/PCGH außen	+5,2%	+6,2%	+5,9%	+18,0%	+15,2%
Call of Duty (dt.)	+2,5%	+5,5%	+6,9%	-4,1%	-3,9%

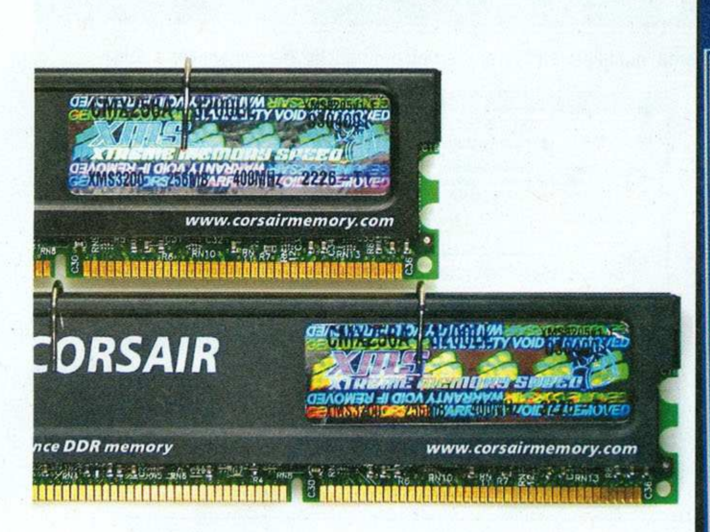
Das Zweikanal-Speicher-Interface des Athlon 64 bringt deutlich mehr Leistung bei Spielen.

* Athlon 64 3800+ vs. Athlon 64 4000+ ** Athlon 64 3700+ vs. Athlon 64 4000+ (alle 1.024x760, kein AA/AF)

Kompatibilität zum Winchester-Kern

Der neue Athlon-64-Kern läuft nicht mit jedem Board. Prüfen Sie daher vor dem Kauf die Kompatibilität zu Ihrer Hauptplatine!

Mainboard	Chipsatz	A64 3000+	A64 3200+	A64 3500+
Abit				
AV8 (3rd eye)	K8T800 Pro	Ab BIOS 16	Ab BIOS 16	Ab BIOS 16
KV8 PRO (3rd Eye)	K8T800 Pro	Ab BIOS 17	Ab BIOS 17	Ab BIOS 17
KV8	K8T800	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23
KV8-MAX3	K8T800	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23
AX8 (3rd eye)*	K8T890	Alle Vers.	Alle Vers.	Alle Vers.
AX8-V*	K8T890	Alle Vers.	Alle Vers.	Alle Vers.
NF8*	Nf3 250Gb	Alle Vers.	Alle Vers.	Alle Vers.
NF8-V*	Nf3 250Gb	Alle Vers.	Alle Vers.	Alle Vers.
Asus				
A8V Deluxe	K8T800 Pro	Ab 1008	Ab 1008	Ab 1008
Elitegroup				
KV2 Extreme	K8T800 Pro	Ab Bios 1.1F	Ab Bios 1.1F	Ab Bios 1.1F
MSI				
K8N Neo2 Platin.	Nf3 Ultra	Ab BIOS 1.1	Ab BIOS 1.1	Ab BIOS 1.1
K8T Neo2-FIR	K8T800 Pro	K. Angabe	K. Angabe	K. Angabe



SPEICHERKAUF Für die beste Leistung verwenden Sie bei Ihrem Athlon-64-System stets DDR400-Riegel – wie die abgebildeten Corsari-Module.

AWARD SOFT

SDRAM Controlled by : Manual
SDRAM RAS-to-CAS Delay : 3
SDRAM RAS Precharge Time : 3
SDRAM CAS latency Time : 2
DRAM Data Integrity Mode : Non-ECC
System BIOS Cacheable : Disabled
Video BIOS Cacheable : Disabled
Video RAM Cacheable : Disabled
8 Bit I/O Recovery Time : NA
16 Bit I/O Recovery Time : NA
Memory Hole At 15M-16M : Disabled
Passive Release : Enabled

SPEICHERPROBLEME Athlon-64-CPUs mit dem älteren C0-Stepping haben teilweise Probleme mit CL2-RAM. Setzen Sie gegebenenfalls den Wert im BIOS herauf.

wie „DDR400". Wird der HyperTranspor-Referenztakt (im BIOS meist unter „FSB") angehoben und der Multiplikator geändert, setzt das Mainboard den Speichertakt automatisch zurück, falls dieser die im BIOS eingestellte Spezifikation überschreiten würde.

Probleme mit CL2-Speicher

CAS2-Speicher (auch: CL2-Speicher) bringt bei Spielen bis zu 3 Prozent mehr Leistung – nicht aber auf einigen Hauptplatinen, wenn ein Athlon 64 im C0-Stepping eingesetzt wird. Laut Mainboard-Hersteller MSI unterstützt dieser keine CAS2-Module. AMD dagegen behauptet, es gebe keine Einschränkungen. Wir empfehlen daher nur Athlon-64-Prozessoren im neueren CG-Stepping. Wie Sie herausfinden, um welches Stepping es sich bei der jeweiligen CPU handelt, erfahren Sie im Extrakasten „Welchen Athlon 64 besitze ich?" auf der nächsten Seite.

Speicherprobleme beheben

Rechner stürzt ab

Wenn der Rechner zwar startet, sich aber wenig später willkürlich verabschiedet, liegt das meist am Speicher. Leider sind Abstürze selbst mit Markenspeicher an der Tagesordnung und auch die Listen auf den Webseiten der Mainboard-Hersteller garantieren nicht immer, dass sich Platine und Speicher vertragen. Hilfreiche Sofortmaßnahmen: testweise nur ein Speichermodul verwenden, Latenzen im BIOS zurücknehmen oder langsamer takten (DDR333). Endgültig gelöst wird das Problem aber meistens nur durch andere Module.

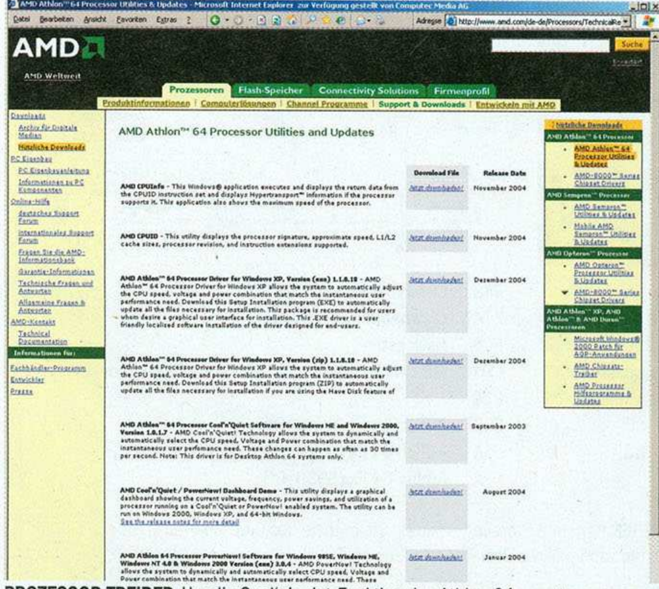
Speicherbestückung beachten

Bei Vollbestückung mit vier Modulen sollen auf Sockel-939-Boards nach Angaben von AMD nur einseitig bestückte Module verwendet werden („Single Sided RAM"). Werden zweiseitig bestückte Module eingesetzt („Double Sided RAM"), kann es passieren, dass der Zweikanalzugriff nicht mehr funktioniert oder der Speicher auf DDR200-Niveau heruntergetaktet wird. Die Leistung sinkt dann im schlimmsten Fall um fast 25 Prozent. Weiteres Problem: Mit drei Modulen starten viele Sockel-939-Mainboards nicht. Unser Tipp: Für den Einsatz in einem Sockel-939-Board sollten Sie am besten zwei baugleiche, einseitig bestückte Speichermodule kaufen.

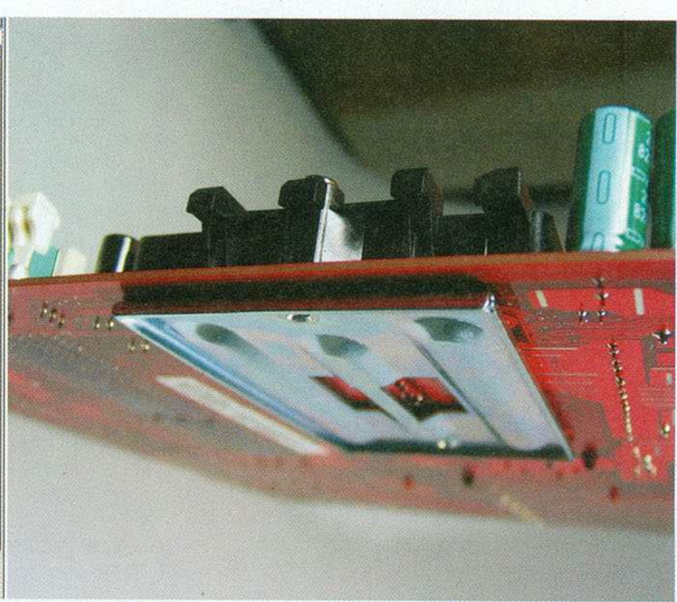
Nach dem Einbau

System startet nicht

Wenn der neue Prozessor nicht mit dem Mainboard zusammenarbeiten will, liegt das wahrscheinlich an einem alten BIOS. Problematisch ist besonders der neue Athlon 64 mit Winchester-Kern, manchmal wird der Chip nicht einmal von fabrikneuen Mainboards



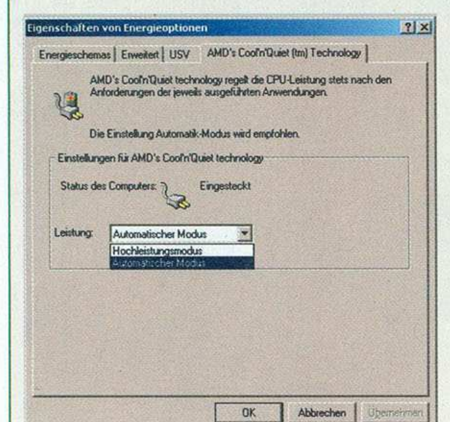
PROZESSOR-TREIBER Um die Cool'n'quiet-Funktion des Athlon 64 zu nutzen, muss der Prozessortreiber von der AMD-Webseite (WEBCODE 235B) geladen werden.



BACKPLATE ENTFERNEN Ist die Rückplatte des Retention-Moduls verklebt, hilft ein Haartrockner. Die Wärme löst den Klebstoff und das Metallstück lässt sich abziehen.

Cool'n'quiet in der Praxis

Der Athlon 64 verfügt über eine geniale Energiesparfunktion, die einen leiseren und kühleren Systembetrieb ermöglicht. Wir zeigen, wie's geht!



Vorbereitung

Nachdem Cool'n'quiet im BIOS aktiviert ist, muss der CPU-Treiber (zu finden unter WEBCODE 235B) heruntergeladen und installiert werden. Um die Funktion zu nutzen, muss in den Energieoptionen „Tragbar/Laptop" als Schema angewählt sein.



Konfiguration

Die Registrierkarte von Cool'n'quiet ermöglicht lediglich das Umschalten zwischen dem „Hochleistungsmodus", in dem die CPU immer mit dem maximalen Takt arbeitet, und dem „Automatischen Modus", in dem je nach Auslastung getaktet wird.

erkannt. Erst mit einem älteren Prozessor startet der Rechner, das BIOS kann dann aktualisiert werden. Wer keine zweite CPU zur Hand hat, sollte das Mainboard beim Händler aktualisieren lassen. Besitzer eines Abit-Mainboards können ihren BIOS-Chip bei Abit einsenden – dieser wird kostenlos ersetzt. Startprobleme haben Mainboards bisweilen aber auch mit älteren Prozessoren. Manche Platinen starten nicht, wenn zwei oder mehr Speichermodule eingesetzt werden. Versuchen Sie den Rechnerstart mit einem einzelnen Modul und aktualisieren Sie das BIOS. Anschließend können Sie die übrigen Module wieder einbauen.

Schutz vor Viren

Virenschutz aktivieren

Den eingebauten Virenschutz eines Athlon-64-Prozessors nutzen Sie, indem Sie im BIOS die Option „NX Feature" auf „Enabled" stellen. Bei einigen Mainboards (zum Beispiel Asus A8V) gibt es diese Option jedoch nicht, das Feature ist dann automatisch aktiviert. Voraussetzung ist aber, dass Sie Windows XP samt Service Pack 2 installiert haben. Erfreulich: Fast alle Spiele arbeiten mit dem NX-Schutz zusammen. Ausfälle beobachteten wir nur mit Nero Burning Rom und Style XP. Für beide Programme sind Updates erschienen, welche die Probleme beheben.

Cool'n'quiet konfigurieren

Probleme bei Spielen

Cool'n'quiet ist toll, wenn es funktioniert. Einige Mainboard-Hersteller haben die Stromspartechnik aber nur halbherzig integriert. Einige ältere Spiele laufen beispielsweise auf einem Athlon 64 so schnell, dass sie unspielbar werden. Im Test beobachteten wir Fehler bei **Panzers, Undying** und einigen Spielen mit der ersten **Unreal Tournament**-Engine. Da es für die genannten Spiele keine entsprechenden Patches mehr gibt, hilft es nur, die Energiesparfunktion abzuschalten – entweder in Windows oder direkt im BIOS.

Andere Spiele, darunter **Far Cry (dt.)** und **C&C Generäle**, können auf einigen Rechnern mit aktiviertem Cool'n'quiet abstürzen. Wenn BIOS-Updates nicht weiterhelfen, müssen Sie auch in diesem Fall die Technik deaktivieren.

Takt wird nicht erhöht

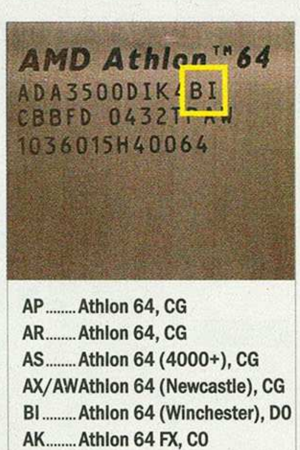
Einige Anwender klagen, dass ihr Athlon 64 nicht mehr aus dem Cool'n'quiet-Modus zurückkommt, bei anderen taktet der Chip im Leerlauf nicht automatisch herunter. Meist ist in diesen Fällen das BIOS nicht ausgereift. Prüfen Sie auf der Webseite des Hauptplatinenherstellers, ob es eine Version neueren Datums gibt. Falls nicht, sollten Sie ebenfalls die Stromspartechnik abschalten. Um den aktuellen Takt des Prozessors auszulesen,

Welchen Athlon 64 besitze ich?

Seit der Präsentation des Athlon 64 vor ungefähr einem Jahr hat AMD knapp zwei Dutzend Varianten des Prozessors auf den Markt gebracht. Die Anwender sind verwirrt: Welches Stepping, welcher Sockel und welcher Kern ist besser?

Zwischen Clawhammer und Newcastle gibt es keine gravierenden Unterschiede. Den fehlenden L2-Cache gleichen die Newcastle-Prozessoren durch einen 200 MHz höheren Kerntakt aus. Der Prozessorname (zum Beispiel 3200+) ist daher ein verlässlicher Anhaltspunkt für die Performance. Nur bei besonders cachelastigen Spielen wie *Counter-Strike Source* oder *Far Cry (dt.)* schneidet ein Clawhammer etwas besser ab.

Prozessoren mit dem neuen Winchester-Kern, die im 90-Nanometer-Prozess gefertigt werden, sind kaum messbar schneller als Newcastle-Prozessoren. Bei gleicher Infrastruktur liegt ein Winchester-Chip nach unseren Spiele-Benchmarks maximal ein Prozent vorne.

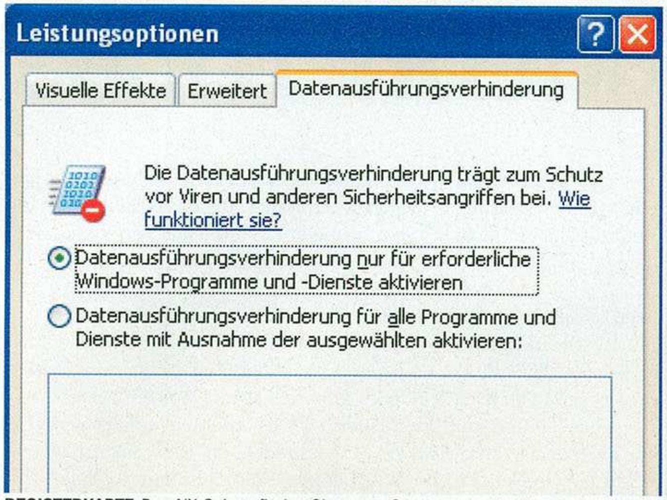


AP .... **Athlon 64, CG**
AR .... **Athlon 64, CG**
AS .... **Athlon 64 (4000+), CG**
AX/AW **Athlon 64 (Newcastle), CG**
BI .... **Athlon 64 (Winchester), DO**
AK .... **Athlon 64 FX, CO**
AT .... **Athlon 64 FX, CG**

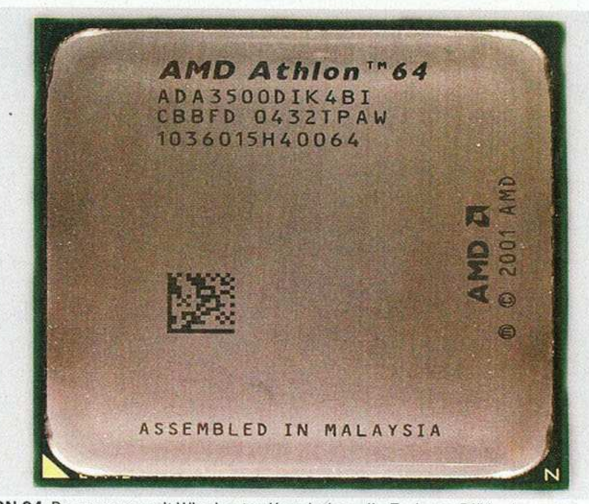


F48 ..... **Clawhammer (S754, CO)**
F4A ...... **Clawhammer (S754, CG)**
FCO ..... **Newcastle**
FFO ...... **Winchester, aber auch Newcastle für den Sockel 939**
F58 ..... **Athlon 64 FX (S940, CO)**
F5A ...... **Athlon 64 FX (S940, CG)**
F7A ...... **Athlon 64 FX (S939, CG)**

ATHLON 64 IDENTIFIZIEREN Kern und Stepping ermitteln Sie mithilfe des Chip-Aufdrucks (obere Zeile!) oder der CPUID, die von Tools wie CPU-Z ausgelesen wird.



REGISTERKARTE Den NX-Schutz finden Sie unter „Systemsteuerung" – „System" – „Erweitert" – „Einstellungen" – „Datenausführungsverhinderung".



ATHLON 64 Prozessoren mit Winchester-Kern haben die Endung „BI" in der ersten Zeile der Prozessornummer.

empfehlen wir CPU-Z (www.cpuz.com) oder das AMD Dashboard (Download unter WEBCODE 2348).

CNQ mit nur einem Speichermodul

Einige wenige Mainboards beherrschen Cool'n'quiet nur dann, wenn ein einzelnes Speichermodul auf der Platine steckt. Bei mehreren Riegeln stürzt der Spiele-Computer sporadisch ab. Auch hier hilft nur ein BIOS-Update oder das Deaktivieren der Stromspar-Funktion.

Cool'n'quiet konfigurieren

Probleme mit Grafikkarten

Auch bei Athlon-64-Mainboards gibt es Kompatibilitätsprobleme zu beklagen: Abits AV8 verträgt sich beispielsweise nicht mit der Gainward 6800GT GS (zwei Kondensatoren sind im Weg), gleiches gilt auch für das Gigabyte K8N. Die Mehrzahl der Grafikkarten machte aber in unserem Praxistest keine Probleme. Nur bei SLI-Systemen ist aufgrund des Board-Layouts Vorsicht geboten.

Probleme mit Kühlern

Einige Athlon-64-Kühler benötigen ein spezielles Retentionmodul. Um den neuen Kühler zu montieren, muss zunächst das Original-Retentionmodul abmontiert werden. Das ist eine heikle Angelegenheit: Meist ist auf der Rückseite des Boards eine Metallplatte angebracht, die nur mit roher Gewalt entfernt werden kann. Tipp: Erhitzen Sie die Metallplatte mit einem Haartrockner; der Kleber löst sich und Sie können die Platte abnehmen. (cg/dm/fm)

Athlon-64-Prozessoren im Überblick

Sockel 754

Clawhammer – C0-Stepping
- Athlon 64 3000+ € 140,-
- Athlon 64 3200+ € 190,-
- Athlon 64 3400+ € 220,-

+ Großer L2-Cache
− Keine Produktion
− Altes Stepping

Der „Ur"-Athlon-64 – alle Modelle mit Ausnahme des Athlon 64 3000+ haben 1.024 kByte L2-Cache.

Clawhammer – CG-Stepping
- Athlon 64 3000+ € 140,-
- Athlon 64 3200+ € 190,-
- Athlon 64 3400+ € 220,-
- Athlon 64 3700+ € 450,-

+ Aktuelles Stepping
+ Großer L2-Cache
− Teils teuer

Der schnellste Sockel-754-Prozessor Athlon 64 3700+ basiert auf dem Clawhammer-Kern im CG-Stepping.

Newcastle – CG-Stepping
- Athlon 64 2800+ € 120,-
- Athlon 64 3000+ € 185,-
- Athlon 64 3200+ € 215,-

+ Etwas günstiger als Clawhammer
+ Aktuelles Stepping

Der Newcastle hat weniger Cache, ist aber höher getaktet als vergleichbare CPUs mit Clawhammer-Kern.

Sockel 939

Newcastle – CG-Stepping
- Athlon 64 3500+ € 280,-
- Athlon 64 3800+ € 550,-

+ Preiswert
+ Zukunftssicher
− Etwas langsamer als Winchester

Die Athlon-64-CPUs für den Sockel 939 verfügen wie alle Newcastle-Prozessoren über 512 kByte L2-Cache.

Winchester – D0-Stepping
- Athlon 64 3000+ € 165,-
- Athlon 64 3200+ € 210,-
- Athlon 64 3500+ € 290,-

+ Etwas schneller als Newcastle
+ Sockel zukunftssicher
− Etwas teurer

Prozessoren mit dem neuen Winchester-Kern arbeiten kaum messbar schneller als Newcastle-Chips.

Sledgeh. – CG-Stepping
- Athlon 64 4000+ € 730,-
- Athlon 64 FX-53 € N. m. v.
- Athlon 64 FX-55 € 830,-

+ Sehr schnell
+ FX mit freiem Multiplikator
− Sehr teuer

Der FX wird künftig nur noch für den Sockel 939 erscheinen. Beim Athlon 64 4000+ ist der Multiplikator teilgesperrt.

Sockel 940

Sledgehammer – C0-Stepping
- Athlon 64 FX-51 N. m. v.
- Athlon 64 FX-53 N. m. v.

− Wird nicht mehr produziert
− Kein Cool'n'quiet
− Keine Aufrüst-CPUs

Der Sockel 940 ist für viele Anwender uninteressant geworden; der FX-55 erscheint nur für den Sockel 939.

Sledgehammer – CG-Stepping
- Athlon 64 FX-51 N. m. v.
- Athlon 64 FX-53 N. m. v.

− Wird nicht mehr produziert
− Kein Cool'n'quiet
− Keine Aufrüst-CPUs

Auch in Zukunft wird es nach Angaben von AMD keinen Athlon 64 FX für den Sockel 940 mehr geben.

Alle Preise wurden am 3.12. bei einem Versandhändler ermittelt; N. m. v. = Nicht mehr verfügbar/Stand: 6.12.2004

Die besten Radeon-Tricks

Wenige Handgriffe reichen aus, um die Bildqualität Ihrer Ati-Grafikkarte aufzupolieren und die Spieleleistung zu steigern – wir zeigen, wie das geht.

In der vergangenen Ausgabe haben wir die wichtigsten Praxis-Erfahrungen und Geheimtipps für Geforce-Grafikkarten zusammengetragen. Natürlich lassen wir auch Radeon-Besitzer nicht im Stich: Auf den nächsten Seiten erfahren Sie, was die Treiberoptimierungen bei der X800-Serie bewirken, was sich beim neuen Catalyst Control Center ändert und welche Grafik-Tools sich wirklich lohnen.

Alles unter Kontrolle?

Das neue Einstellungsmenü Catalyst Control Center (kurz: CCC) ist seit dem Catalyst 4.8 bei www.ati.de zum Download verfügbar und löst das schlichte Treibermenü Ati Control Panel ab.

Was bringt das Control Center?

Ein großer Vorteil des CCC ist, dass alle wichtigen Funktionen übersichtlich und schnell erreichbar in eine hübsche Oberfläche eingebettet wurden. Einzigartig ist zudem die Vorschau-Funktion: Eine 3D-Spielszene veranschaulicht, wie sich die aktuellen Einstellungen für Kantenglättung, Shader oder Texturfilterung in der Spielpraxis auswirken. Während Sie das Control Panel noch umständlich aus dem Windows-Anzeigemenü herausfischen mussten, ist das Control Center nun einfach mit einem Rechtsklick auf eine freie Stelle des Desktops erreichbar.

Das brauchen Sie für CCC

Damit das Control Center problemlos funktioniert, benötigen Sie den Macromedia Flash Player und das .NET Framework. Ohne dieses Microsoft-Programm wird der Anwender beim Windows-Start mit der Meldung begrüßt, dass die Anwendung „cli.exe" nicht initialisiert werden konnte.

Wo bekomme ich die benötigte Software?

Sie finden das .NET Framework auf unserer Heft-DVD oder unter PC-Games-WEBCODE 235R – einfach unter www.pcgames.de oben rechts in das Suchfenster eingeben und auf „Webcode" klicken. Nun werden Sie automatisch zur Download-Seite weitergeleitet.

Neue Kantenglättung

Ein neues Feature im Ati-Treiber ist das Temporal Anti-Aliasing. An schräg verlaufenden Kanten tritt in Spielen zwangsläufig eine zackenartige Abstufung auf – der so genannte Treppeneffekt (oder: Aliasing). Bewegt sich der Spieler, ist zudem ein deutliches Flimmern zu erkennen. Kantenglättung (auch Anti-Aliasing) zerlegt die Pixel in mehrere Unterpixel (oder Subpixel) und vermischt deren Farbwerte für das fertige Pixel miteinander. Dadurch sind die Abstufungen an schrägen Kanten deutlich feiner – das Bild wirkt glatter und flimmert nicht mehr.

Wie funktioniert Temporal Anti-Aliasing?

Für Temporal Anti-Aliasing kommen bei zwei aufeinander folgenden Bildern unterschiedliche Abtastmuster für die Subpixel zum Einsatz. Dadurch wird die Qualität der Kantenglättung theoretisch verdoppelt.

Lohnt sich die neue Kantenglättung?

In der Praxis brauchen Sie dafür allerdings eine hohe Bildrate (Framerate), da ansonsten ein störendes Flimmern auftritt. Tatsächlich war in unseren Tests sogar noch bei mehr als 60 Bildern pro Sekunde an Kanten ein Flimmereffekt sichtbar. Temporal Anti-Aliasing eignet sich daher nur dazu, alte Spiele, die auf heutigen PCs mit einer sehr hohen Framerate laufen, optisch aufzuwerten.

Versteckte Treiber-Tricks

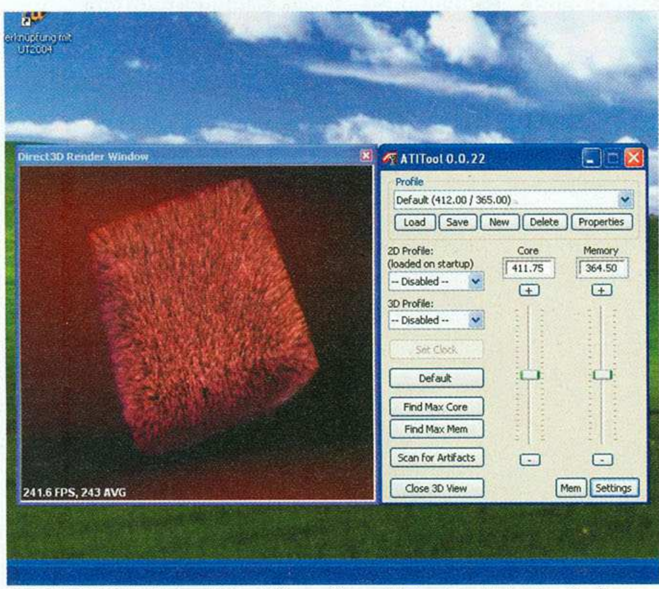
Bei der aktuellen Grafikkarten-Generation geriet Ati durch Optimierungen ins Kreuzfeuer von Presse und Spielern. So erschlichen sich X800-Karten etwa dank versteckter Anpassungen bei der Texturfilterung eine bessere Spieleleistung: Anstelle von hochwertiger trilinearer Filterung werden Texturen nur brilinear gefiltert. Dadurch leidet die Bildqualität geringfügig. Allerdings ist dieser Trick nicht neu: Bereits die Radeon 9600 XT und die Geforce-FX-Reihe von Nvidia nutzen den schlechteren, brilinearen Filter.

Optimierungen abschalten

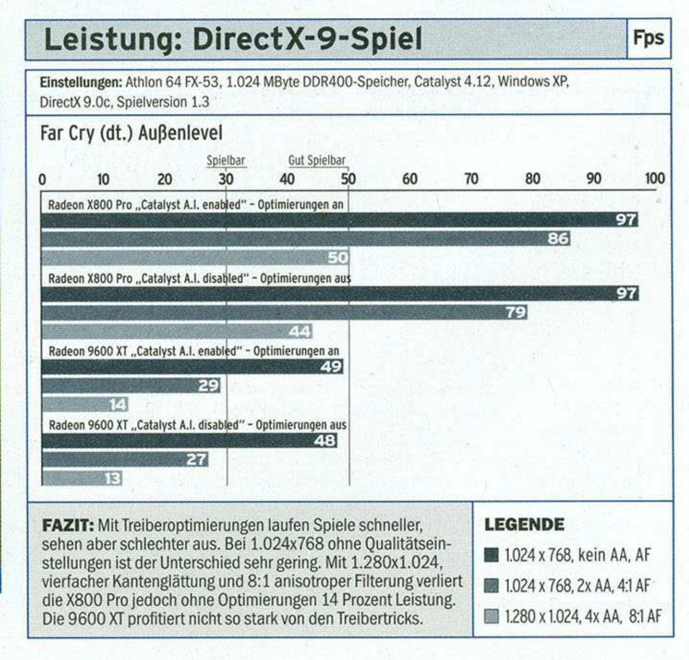
Dank Control Center können Anwender nun selbst entscheiden, ob sie eine bessere Bildqualität oder eine höhere Spielegeschwindigkeit wollen, denn wie beim Rivalen Nvidia lassen sich die Optimierungen neuerdings abschalten. Öffnen Sie dazu im CCC-Menü den Eintrag „3D" und anschließend „Catalyst A.I.". Danach setzen Sie ein Häkchen bei „Disable Catalyst A.I." und bestätigen mit „Apply". Nun werden Spiele stets mit der besten Bildqualität dargestellt, laufen aber zwischen ein und 14 Prozent langsamer. Einen Leistungsvergleich mit und ohne Optimierungen finden Sie im Benchmark-Kasten.

Die besten Ati-Tools

Das CCC bietet zahlreiche Einstellungen, trotzdem überschwemmen findige Programmierer mit eigenen Grafikkarten-Tools



TAKT-MAXIMUM Mit dem Ati Tool können Sie ermitteln, wie weit sich Ihre Grafikkarte übertakten lässt. Dazu wird das 3D-Fenster intensiv auf Bildfehler überprüft.



Catalyst Control Center im Überblick

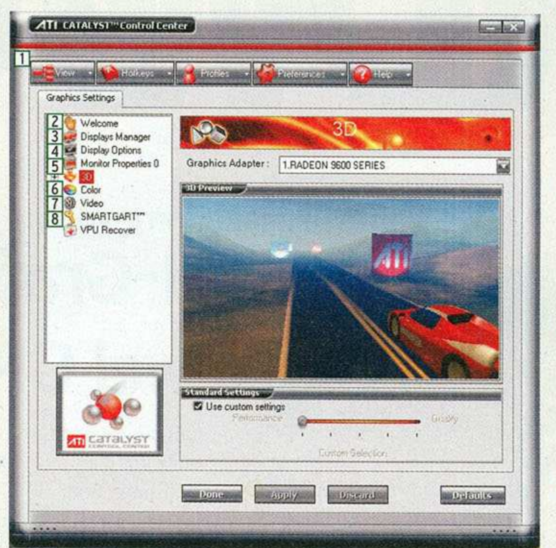
Welche neuen Einstellungen bietet das aktualisierte Einstellungsmenü für Ati-Karten und was verbirgt sich hinter den jeweiligen Einträgen?

1 View
Klicken Sie zunächst auf diese Schaltfläche, damit in der linken Seitenleiste alle wichtigen Funktionen aufgelistet werden.

2 Display Manager
Falls ein zweiter Monitor oder ein Fernseher angeschlossen ist, können Sie diesen unter „Display Manager" konfigurieren. Zusätzlich lassen sich Auflösung, Farbtiefe und Wiederholfrequenz für die Windows-Oberfläche ändern.

3 Display Options
Hier legen Sie die Wiederholfrequenz bei Spielen fest. Falls ein angeschlossener Fernseher nicht erkannt wird, können Sie die Erkennung per Schalter erzwingen.

4 Monitor Properties
Wenn bei einem Röhrenmonitor unter „Maximum refresh rate" „60 Hz" eingestellt ist, sollten Sie unbedingt mindestens 75 Hz wählen.



5 3D
Das wichtigste Menü für Spieler: Hier aktivieren Sie Kantenglättung und anisotrope Filterung oder schalten unter „CATALYST A.I." die Treiber-Optimierungen ab. Das Vorschaufenster veranschaulicht die neuen Einstellungen.

6 Video
Werden auf dem Fernseher keine Videos angezeigt, so wählen Sie unter „Theater Mode" „Same on all", um das Problem zu lösen.

7 SMARTGART
Unter „SMARTGART" bestimmen Sie beispielsweise den AGP-Modus oder aktivieren für eine bessere Spieleleistung Einstellungen wie „Fast Write".

8 VPU Recover
Falls eine Anwendung nicht mehr reagiert, kann die Grafikkarte neu gestartet werden – der PC wird dazu nicht heruntergefahren.

das Internet. Wir haben die besten Zusatzprogramme für Sie herausgesucht.

Rad Linker

Als besonders nützlich erwies sich der Rad Linker. Statt Kantenglättung und anisotrope Filterung stets für alle Spiele gleich festzulegen, können Sie die Qualitätseinstellungen für jedes Spiel individuell vornehmen. Zudem lassen sich sogar die Taktraten für den gewünschten Titel anpassen. So stellen Sie beispielsweise mit wenigen Mausklicks ein, dass **Die Sims 2** stets mit vierfacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung gestartet wird, wohingegen das Programm bei **Doom 3** die Grafikkarte automatisch übertaktet. Sie bekommen das kostenlose Tool unter PC-Games-WEBCODE 235Y. Wie Sie mit dem Rad Linker entsprechende Profile anfertigen, erfahren Sie in der Schritt-für-Schritt-Anleitung auf dieser Seite.

Ati Tool

Das so genannte Ati Tool richtet sich dagegen vor allem an leistungshungrige Spieler, die die beste Performance aus ihrer Grafikkarte holen wollen. So können Sie die Taktraten für Grafikchip- und Speicher einfach manuell verändern. Doch damit nicht genug: Das Ati Tool ermittelt automatisch die maximalen stabilen Taktraten Ihrer Pixel-Platine. Dazu erhöht das Programm in 1-MHz-Schritten den Takt, während eine integrierte 3D-Sequenz permanent auf Bildfehler (Artifacts) überprüft wird. Solange das Programm keine Artifacts feststellt, läuft die Karte fehlerfrei und wird weiter übertaktet. Das nützliche Tool kann aber noch mehr, als die schlichte Bedienoberfläche vermuten lässt: Über den Schalter „Mem" können Sie sogar die Latenzen des Grafikspeichers ändern. Lassen Sie hier allerdings große Vorsicht walten: Zu niedrige Latenzzeiten können die Grafikkarte beschädigen. Bedenken Sie zudem, dass Sie stets auf eigene Gefahr übertakten. (dm)

Auf der Heft-DVD

WICHTIGE RADEON-SOFTWARE:

- **Ati Tool**
  Ermitteln Sie die Taktgrenze Ihrer Karte
- **Catalyst Control Center**
  Das neue Einstellungsmenü
- **Microsoft .NET Framework 1.1**
  Voraussetzung für das Control Center
- **Catalyst 4.12**
  Aktueller Ati-Grafikkarten-Treiber

So funktioniert der Rad Linker

Mit dem praktischen Tool bestimmen Sie, welche Taktraten und Qualitätseinstellungen bei einem Spiel geladen werden.



1. Schritt
Nach der Installation des Rad Linkers wählen Sie die Startdatei des gewünschten Spiels oder eine entsprechende Verknüpfung mit der rechten Maustaste an und klicken auf „Create RadLink".



2. Schritt
Der Rad Linker erstellt nun eine neue Verknüpfung. Öffnen Sie per Rechtsklick dessen Kontext-Menü und dann „Eigenschaften", um zu bestimmen, mit welchen Einstellungen das Spiel fortan starten soll.



3. Schritt
Unter der Registerkarte „3D" wählen Sie die gewünschten Qualitätseinstellungen aus. Bei „Clock Rate" lassen sich zudem die Taktraten anpassen. Starten Sie nun stets mit der neuen Verknüpfung.

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„2005 startet genau richtig für Aufrüster!"

Das neue Jahr ist angebrochen und gute Vorsätze der Marke „weniger PC spielen und mehr Zeit mit der Familie verbringen" werden zwangsläufig an den erwarteten Spiele-Perlen wie World of Warcraft, STALKER und KOTOR 2 scheitern. Doch was hält der Hardware-Markt 2005 für Spieler bereit? Nachdem im vergangenen Jahr Innovator Intel mit Neuerungen wie dem PCI-Express-Steckformat und DDR-2-Speicher vorgelegt hat, wird das erste Quartal 2005 mit Überraschungen eher geizen – und das ist auch gut so. Statt neuer Ankündigungen werden nämlich die bisherigen Innovationen massenmarkttauglich. So beginnt 2005 der Siegeszug von PCI Express: Dank Nforce4 gibt es erste PCI-E-Mainboards auch für AMDs Athlon 64. Käufer dürfen aus einem riesigen Angebot an PCI-Express-Grafikkarten auswählen, teilweise sogar mit einem deutlich besseren Preis-Leistungs-Verhältnis als die AGP-Varianten. Daher finden Sie in der großen Marktübersicht ab Seite 152 erstmals ein Dutzend PCI-E-Karten. 2005 beginnt zwar ohne Innovation, dafür aber genau richtig für Aufrüster!

Hatten Sie schon mal Probleme bei der Installation Ihres Mainboards?

Ja, andere 13%
Ja, mit den Chipsatz-Treibern 5%
Ja, mit den Onboard-Komponenten (Sound, RAID, etc.) 26%
Ja, mit dem BIOS 10%
Weiß nicht/Keine Angabe 3%
Nein 43%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

GIGABYTE GV-3D1

SLI-Grafikkarte mit zwei GPUs

Gigabyte stellt mit der GV-3D1 eine Grafikkarte vor, die mit zwei Geforce-6600-GT-Chips arbeitet. Nach ersten Informationen soll die GV-3D1 eine Alternative zu zwei teuren High-End-Karten für SLI-Systeme sein. Die Platine besitzt dementsprechend zwei Nvidia-Grafikprozessoren (Geforce 6600 GT), die auf jeweils 128 MByte Speicher zurückgreifen können. Gigabyte realisiert das Zusammenspiel der beiden GPUs über Nvidias SLI-Technik. Laut Herstellerangaben erreicht die GV-3D1 14.293 Punkte im 3D Mark 2003, womit das Board vor der Radeon X850 XT PE beziehungsweise der Geforce 6800 Ultra liegt. Die Karte soll in Kombination mit dem GA-K8NXP-SLI-Mainboard weniger als eine High-End-Karte kosten und bereits in Kürze erscheinen. **Info: www.gigabyte.de**

DELL DIMENSION 5000

Erstes PC-System mit BTX erhältlich



Der Siegeszug des ATX-Nachfolgestandards hat begonnen. Das Mainboard des Dimension 5000 basiert auf dem Intel-915G-Express-Chipsatz. Der eingesetzte DDR2-Speicher kann auf bis zu vier GByte erweitert werden. Zudem nimmt der Dimension 5000 zwei Serial-ATA-Festplatten auf und verfügt über 5.1-Sound. Der PC mit Pentium 4 530 (3 GHz), 1.024 MByte Speicher, 160 GByte Festplatte und Radeon-X300-SE-Festplatte ist bereits ab 749 Euro erhältlich.
Info: www.dell.de

BLU-RAY-DISC

DVD-Nachfolger kommt

Philips hat auf der Computermesse CES ein erstes Laufwerk für die BLU-RAY-DISC, den Nachfolger der DVD, vorgestellt. Obwohl der neue Standard bereits verabschiedet ist, gehen Experten davon aus, dass die Markteinführung erst 2006 erfolgen wird. Das präsentierte Gerät des niederländischen Herstellers, der in einem Konsortium mit zwölf anderen Unternehmen am DVD-Nachfolger bastelt, nutzt die so genannten Single-Layer-BDs bis zu einer Kapazität von 25 GByte, Dual-Layer-BDs fassen sogar über 50 GByte. Der Brenner kann zudem sämtliche CD- und DVD-Medien beschreiben. **Info: www.blu-raydisc.info**

VIEWSONIC VP231WB

Viewsonic baut 23-Zoll-Spieler-TFT



Viewsonic hat den VP231wb speziell für Spieler und professionelle Anwender gebaut. Das Panel arbeitet mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden. Der gigantische Monitor im 16:10-Format mit über 58 Zentimetern Bildschirmdiagonale (23,1 Zoll) bietet einen exzellenten Kontrast von 500:1 bei einer Helligkeit von 250 Candela pro Quadratmeter. Europäische Zocker sollen noch im ersten Quartal in den Genuss des Monster-LCDs kommen. Der Preis liegt bei ebenfalls gigantischen 1.899 Euro.



Info: www.viewsonic.de

POWERCOLOR X850 XT (PLATINUM EDITION)

Ati X850 im Handel



Die Verfügbarkeit der X800-Karten ließ Ati-Käufer verzweifeln: Die letzte Generation der kanadischen Oberklasse-Platinen war nur spärlich im Handel vertreten. Für die X850 XT verspricht das Unternehmen Besserung. Hersteller Powercolor liefert seine X850 XT inklusive der Simulation **Pacific Fighters** aus. Beim Topmodell X850 XT PE wird die GPU mit 540 MHz und der 256 MByte große Speicher mit 590 MHz DDR getaktet. Powercolor gibt für die X850 XT Platinum Edition einen Preis von 625 Euro an; die Normal-Version kostet 590 Euro.

Info: www.powercolor.com.tw

SHARKOON MAJESTIC 5.1/DYNAMIC 5.1

Frische Surround-Headsets

Sharkoon tummelt sich mit zwei Surround-Headsets nun auch auf dem PC-Audio-Markt. Das Dynamics 5.1 wiegt 200 Gramm und lässt sich auf eine handliche Größe zusammenklappen. Zudem kann auch das Mikrofon bei Nichtbenutzung abmontiert werden. Das Majestic 5.1 besitzt zusätzlich einen gepolsterten Kopfbügel. Beiden Modellen liegt ein Control Panel bei, das gleichzeitig als externe USB-Soundkarte und Verstärker fungiert. Zur Feinabstimmung kann die Lautstärke der einzelnen Kanäle bequem über die Kabelfernbedienung eingestellt werden. Die Kabellänge beträgt rund 190 cm. Die Headsets liegen bereits für 59 Euro (Dynamic 5.1) beziehungsweise 69 Euro (Majestic 5.1) in den Läden.

Info: www.sharkoon.de



Kultobjekt: Joystick Competition Pro für USB

Der Kult-Joystick des C64 kehrt für den PC zurück. Jöllenbeck bringt den Klassiker unter seiner Marke Speed-Link für den PC heraus: Die Abmessungen der Neuauflage stimmen mit dem Original überein, der Stick ist nach wie vor aus Metall gefertigt und mit den typisch klickenden Mikroschaltern versehen. Einzig der USB-Anschluss war am C64-Modell noch nicht vorhanden. Den Speed-Link Competition Pro gibt es ab sofort für € 14,99.

Info: www.speed-link.com

Pentium-M-Mini-PC

Aopen hat mit dem EY855 Supersilent einen speziellen Mini-PC für die Notebook-CPU Pentium M vorgestellt. Der Prozessor liefert trotz geringer Taktung eine sehr hohe Leistung. Das auf dem Chipsatz Intel 855GME basierende Mainboard des Bonsai-Rechners bietet einen Frontside-Bus von 400 MHz und verfügt über jeweils einen PCI- und AGP-Slot. Ein 5.1-Soundchip ist ebenfalls integriert. Neben Gigabit-LAN und Firewire sind insgesamt sechs USB-Ports untergebracht. Der EY855 ist für 369 Euro erhältlich.

Info: www.aopencom.de

Nvidia: Geforce-6-Revisions-Chip kommt nicht

Nvidia will im Gegensatz zu Ati keinen Revisions-Chip für seine aktuellen High-End-Prozessoren veröffentlichen. Der Rivale aus Kanada hatte am 1. Dezember 2004 sein neues X800-/X850-Line-up vorgestellt. Damit bestätigt sich, was uns der US-Hersteller schon in einem Interview im September andeutete. Damals kündigte das Unternehmen den Verzicht auf den Chip (Codename NV48) an.

Info: www.nvidia.com

PCI-Express-Nachfolger

Die PCI Special Interest Group (PCI SIG) arbeitet bereits an der zweiten Version „Gen2" des AGP-Nachfolgestandards. Statt 2,5 GBit pro Sekunde sollen in der neuen Version bis zu 5 GBit/s pro Kanal erreicht werden. Bei einem theoretisch möglichen x32-Slot wären das dann 25 GByte/s, die dem angeschlossenen Gerät zur Verfügung stünden. Weiterhin soll die neue Generation von PCI Express das automatische Zurückfahren der Geschwindigkeit beherrschen, um so den Stromverbrauch und die Temperatur im Leerlauf zu senken. Die Version 2 von PCI Express soll Ende 2005 fertig sein – 2007 wird mit ersten Produkten auf „Gen2"-Basis gerechnet.

Commodore verkauft

Eine der bekanntesten Computer-Kultmarken ist erneut verkauft worden. Commodore wechselte für 24 Millionen US-Dollar vom niederländischen IT-Konzern Tulip Computers zu Yeahronimo Media Ventures. Der neue Besitzer will die von Tulip eingeschlagene Markenstrategie weiterverfolgen. Ende letzten Jahres brachte das Unternehmen eine Spielekonsole mit dem Namen C64 Direct-to-TV heraus, auf der Klassiker wie die **Summer-**, **Winter-**, **World-** und **California Games**-Reihe installiert waren.



Zeit zum Aufrüsten?!

Nvidias 6600 GT bietet viel 3D-Power fürs Geld und auch PCI-E-Karten glänzen mit Niedrigpreisen – die perfekte Gelegenheit, Ihre 3D-Platine auszutauschen.

Was bedeutet ...?

Kantenglättung:
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität. Fordert die Grafikkarte enorm.

Anisotrope Filterung:
Stellt nach hinten verlaufende Flächen in Spielen auch auf größere Entfernung scharf dar, kostet viel Grafikleistung.

Speicher-Interface:
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine bessere Spieleleistung.

Shader Modell 3.0:
Wird derzeit nur von Geforce-6-Karten unterstützt. Die aktuellen Shader ermöglichen zwar keine neuen Effekte, lassen angepasste Spiele aber schneller laufen.

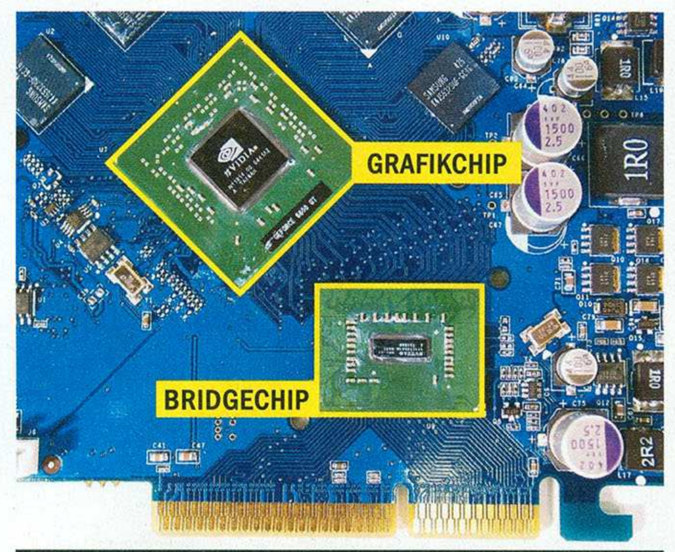
Nachdem lange Zeit die High-End-Modelle von Nvidia und Ati die Spieler mit Preisen jenseits der 500-Euro-Schmerzgrenze und einer teils miserablen Verfügbarkeit vergraulten, kommt die aktuelle Generation nun richtig in Schwung: Mit der Geforce 6600 GT bietet Nvidia den besten Preis-Leistungs-Tipp seit Jahren – und zwar nicht nur für PCI Express, sondern neuerdings auch für den verbreiteten AGP-Standard. Im Test mussten sich fünf AGP-Modelle des Spar-Hammers gegeneinander behaupten. Fünf weitere Top-Karten komplettieren das AGP-Testfeld. Bei dem PCI-E-Aufgebot treten gleich ein Dutzend individuelle Modelle an: Geforce 6600 GT, Radeon X700 XT oder die neue X800 – welche PCI-E-Karte den umkämpften Spar-Tipp-Award bekommt, erfahren Sie ab Seite 156. Zunächst fällt aber die Entscheidung bei den AGP-Karten.

Spar-Platine für AGP

Noch vor zwei Monaten galt die Geforce 6800 LE als absoluter Preis-Tipp. Obwohl die kleinste 6800-Karte gar nicht für den Endkundenmarkt vorgesehen gewesen war, stellten Ende des vergangenen Jahres zahlreiche bekannte Hersteller wie MSI, Aopen oder Leadtek ihre „Light-Edition" zum günstigen Preis von rund 240 Euro in die Händlerregale. Der größte Unterschied zu den übrigen Grafikkarten mit NV40-Chip sind die Pixel-Pipelines: Während die teuren Varianten Geforce 6800 GT und 6800 Ultra über 16 Pipes verfügen und die „normale" Geforce 6800 immerhin noch zwölf Pixel pro Takt berechnet, greifen LE-Karten nur auf acht Pixel-Pipelines zurück. Zudem stehen dem günstigen Grafikchip lediglich 128 MByte DDR1-Speicher zur Seite und die Taktraten wurden gegenüber den teureren Karten deutlich gesenkt. Da die übrigen Pixel-Pipes des NV40-Grafikchips nicht entfernt, sondern nur deaktiviert wurden, können experimentierfreudige Käufer allerdings mithilfe der Software Rivatuner die Pipes von 8 auf 16 verdoppeln und so die Spieleleistung deutlich steigern. Somit ist die preiswerte Geforce 6800 LE noch immer ein echter Geheimtipp für mutige Tüftler.

Viel Leistung, kleiner Preis

Nvidias Geforce 6600 GT feierte ihr Debüt auf PCI-Express-Basis – zum Leidwesen aufrüstbe-



UMGEWANDELT Da es sich bei beim Geforce 6600 GT um einen PCI-E-Grafikchip handelt, wird ein Bridge-Chip für die AGP-Variante benötigt.



EPOS Auch Grafik-Highlights wie Schlacht um Mittelerde laufen mit der preiswerten Geforce 6600 GT mit allen Details flüssig.

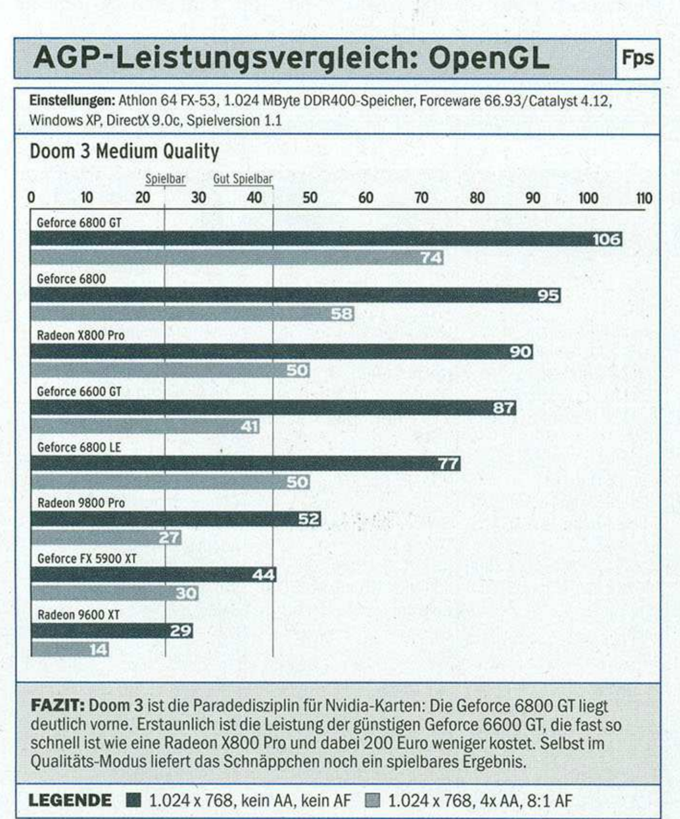
reiter Spieler, schließlich verfügt die überwältigende Mehrheit aktueller Mainboards über den älteren AGP-Steckplatz. Nach langer Wartezeit konvertierte Nvidia allerdings seinen Preis-Hit durch einen Bridge-Chip auch für das AGP-Format. Hauptunterschied zum ursprünglichen Modell ist der Speichertakt: Während die PCI-E-Variante den 128 MByte großen GDDR3-Speicher mit 500 MHz DDR anspricht, sind es bei dem AGP-Neuling nur 450 MHz DDR. Der Chiptakt ist jedoch mit 500 MHz gleich geblieben. Auch die übrigen Spezifikationen sind identisch: Acht Pixel-Pipelines und ein 128-Bit-Speicher-Interface sorgen zusammen mit den hohen Taktraten für eine sehr gute Spieleleistung.

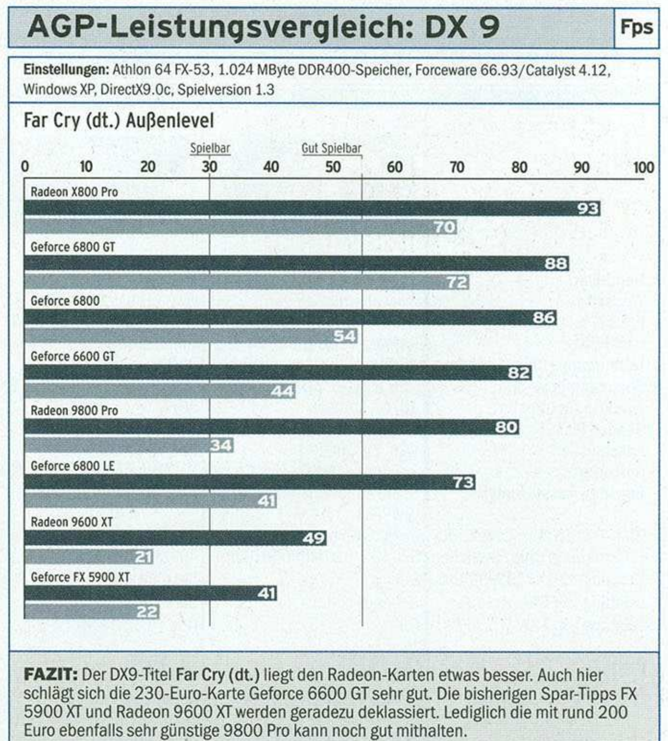
Kopf an Kopf

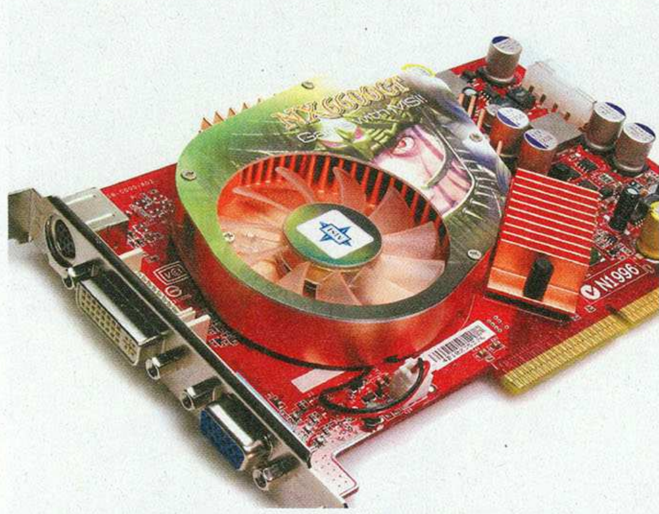
Geforce-6800-GT-Karten sind nach der höher getakteten Ultra-Variante die schnellsten Nvidia-Modelle. Kein Wunder also, dass sich gleich mehrere GT-Kandidaten auf den ersten Plätzen tummeln. Mit hauchdünnem Vorsprung setzt sich die SP-AG40GPT von Sparkle in Führung. Highlight der blauen Platine sind die Spiele-Mitbringsel **Spellforce**, **Chaser** sowie **Arx Fatalis**, die edle, goldfarbene Schutzleiste und der Scart-Adapter – damit können Sie die Sparkle-Karte auch an einen Fernseher ohne Video-Eingang anschließen. Der Lüfter ist mit 3,1 Sone noch deutlich hörbar, allerdings etwas leiser als bei der Konkurrenz. So brummt der Propeller bei der Geforce 6800 GT von XFX mit bis zu 3,4 Sone. Das Spielepaket des bisher vergleichsweise unbekannten Herstellers ist mit **X 2** und **Commandos 3** ähnlich gut. Die Übertaktungsdisziplin kann die XFX-Platine mit 400 MHz Chip- und 630 MHz DDR Speichertakt (Standard: 350 MHz/500 MHz DDR) sogar knapp für sich entscheiden. Für die beiden DVI-Anschlüsse werden DVI-VGA-Adapter mitgeliefert, damit Sie zwei Röhrenmonitore anschließen können.

Kleine Praxisschwächen

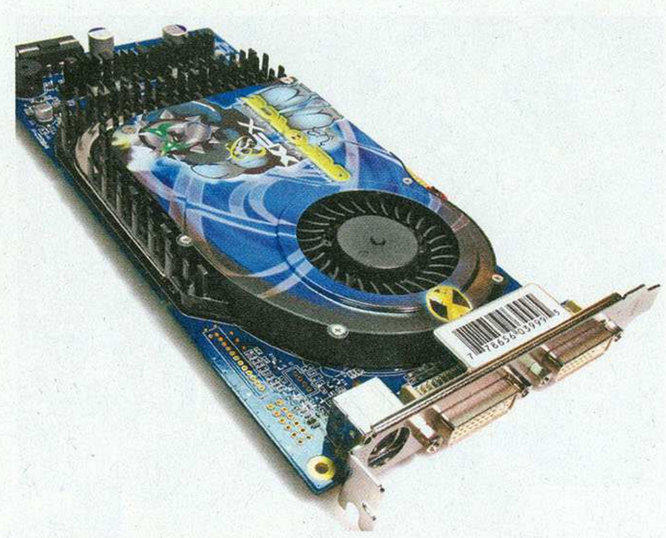
Ein schlechter Stromanschluss kostet die Geforce 6800 GT von







COOL AND QUIET Bei der 6600 GT von MSI sorgen Kupferkühler auf Grafik- und Bridge-Chip für eine niedrige Temperatur. Der Lüfter dreht mit leisen 1,6 Sone.



EINHEITSLOOK Alle getesteten 6800-GT-Karten verwenden das Referenzdesign. Daher hat auch die XFX-Platine einen flachen Kühler und einen Stromanschluss.

MSI eine bessere Platzierung: Beim Anschluss von der Firma Hometom lässt sich der Stromstecker problemlos falsch herum in die Halterung drücken – das kann die Platine beschädigen. Mittlerweile setzt MSI auf einen anderen Anschlusshersteller. Ansonsten gibt es bei der roten NX6800GT-TD256 kaum Auffälligkeiten: Da MSI sich streng an die Referenzvorgaben hält, sind Taktraten und Lüfterlautstärke identisch mit der Konkurrenz. Ordentlich ist dagegen die Spieleausstattung: Die Vollversionen von **Prince of Persia: Sands of Time**, **XIII** und **Uru** bekommen Käufer gratis. PNY verzichtet dagegen völlig auf Software-Mitbringsel und gibt der Verto Geforce 6800 GT nur das Nötigste mit auf den Weg ins Händlerregal: Lediglich ein DVI-VGA-Adapter, ein S-Video-Kabel und ein Umstecker von S-Video auf Composite liegen im Karton. Dafür ist die Verto-Platine relativ günstig. Wie bei den übrigen 6800-GT-Karten macht der Standard-Lüfter mit 3,4 Sone auf sich aufmerksam.

Preis-Leistungs-Doppelsieg

Im wichtigen Preisbereich bis 250 Euro gehen zwei Geforce-6600-GT zeitgleich über die Zielgerade: Die Varianten von MSI und Leadtek protzen mit guter Ausstattung und erstaunlichen Übertaktungsergebnissen. Beide Hersteller vertrauen auf eine individuelle Kühlung. MSI spendiert der NX6600GT-VTD128 einen Kupferkühler und einen 55-Millimeter-Lüfter, der mit 1,6 Sone angenehm leise rotiert. Trotzdem gewinnt Leadtek diese Disziplin mit einem 1,2 Sone leisen Kühlungssystem. Dafür fehlen der Winfast A6600GT-TDH Videokabel völlig. MSI packt hingegen neben dem obligatorischen S-Video-Kabel sogar einen HDTV-Adapter in den Karton. Per Kabel können Sie zudem den TV-Eingang nutzen. Beim Übertaktungstest herrscht Gleichstand, der Chiptakt lässt sich jeweils von 500 MHz auf 540 MHz anheben, der Speicher läuft sogar mit 600 MHz DDR stabil (Standard: 450 MHz). Fazit: Wer das Hauptaugenmerk auf einen leisen PC legt, kauft die Leadtek-Karte, Multimedia-Fans investieren in die NX6600GT-VTD128 von MSI.

Preiswertes Trio

Die Aeolus 6600GT-DV128 von Aopen musste als einzige

Testübersicht: 10 AGP-Grafikkarten im Vergleich

Produkt:	SP-AG40GPT	Geforce 6800 GT	NX6800GT-TD256	Verto 6800GT	NX6600GT-VTD128
Hersteller:	Sparkle	XFX	MSI	PNY	MSI
Webseite:	www.alternate.de	www.e-bug.de	www.msi-computer.de	www.pnyeurope.com/de	www.msi-computer.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 419,- (Befriedigend)	Ca. € 449,- (Befriedigend)	Ca. € 429,- (Befriedigend)	Ca. € 419,- (Befriedigend)	Ca. € 249,- (Sehr gut)
Grafikchip:	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 6600 GT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit
Pipeline-Architektur:	16/6	16/6	16/6	16/6	8/3
Shader-Modell:	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	2x DVI, TV-Out	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, TV-In, DVI
Software:	Spellforce, Arx Fatalis, Chaser	X2, Commandos 3, Moto GP2	PoP: The Sands of Time, XII	-	Ground Control 2, PoP, XIII
Sonstige Ausstattung:	Scart-Adapter, S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, HDTV-Adapter, DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	45 °C; 3,1 Sone/42,8 dB(A)	45,6 °C; 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45,5 °C, 3,4 Sone/43,8 dB(A)	45,7 °C, 3,4 Sone, 43,8 dB(A)	53,4 °C; 1,6 Sone/34,6 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	390 MHz/620 MHz DDR (Gut)	400 MHz/630 MHz DDR (Gut)	400 MHz/620 MHz DDR (Gut)	400 MHz/615 MHz DDR (Gut)	540 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Wertung:	**1,53**	**1,55**	**1,57**	**1,59**	**2,00**
Pro/Contra:	+ Schnell im Qualitäts-Modus + Klasse Spielepaket + Scart-Adapter mitgeliefert − Vergleichsweise teuer	+ Gute Spielebeigaben + Gut zu übertakten + Auch mit AA sehr schnell − Hoher Preis	+ Sehr gute Spieleleistung + Starkes Spiele-Bundle − Recht teuer − Probleme mit Stromanschl.	+ Schnell im Qualitäts-Modus + Übertaktungsreserven − Keine Software-Beigaben − Hoher Preis	+ Gute Ausstattung (TV-In) + Geniale Preis-Leistung + Leises Kühlsystem − Langsam im Qualitäts-M.

* Stand zum Druckschluss ** Auflösung 1.280x960





Einheitslook
PNY verwendet bei der 6600 GT für AGP den Standardkühler. Mit 2,6 Sone ist dieser zwar nicht leise, stört aber auch nicht.

Verto Geforce 6600 GT

So viel Leistung gab es noch nie für 229 Euro - trotz spartanischer Ausstattung ist die PNY-Karte ein echter Spartipp.

Die günstigste Geforce 6600 GT im Test kommt von PNY. Bei einem Tiefpreis von 229 Euro müssen Sie allerdings auf Ausstattungsluxus wie Spielevollversionen, Temperaturüberwachung oder Videokabel komplett verzichten. Immerhin haben es ein DVI-VGA-Umstecker und ein HDTV-Adapter in den Karton geschafft. Die Kühlung übernimmt wie bei der Sparkle-Karte ein Referenzpropeller mit 2,6 Sone. Im Gegensatz zum Konkurrenten bleibt die Temperaturentwicklung aber im grünen Bereich. Zudem sind die Übertaktungsergebnisse unserer Testkarte erstklassig: Der Grafikchip lässt sich um 70 MHz auf 570 MHz anheben. Der Speicher läuft auch mit 600 MHz DDR (Standard: 450 MHz DDR) ohne Bildfehler.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle

Gesamtwertung **2,16**

Geforce-6600-GT-Karte im Test mit einem Chiptakt von 450 MHz auskommen – die übrigen Modelle takten den NV43-Grafikchip mit 500 MHz. Der Speichertakt liegt hingegen bei den üblichen 450 MHz DDR. Per Übertaktung konnten wir den Nachteil wieder wettmachen und erreichten mit 540 MHz Chip- und 600 MHz DDR Speichertakt ein sehr gutes Ergebnis. Trotz des 245-Euro-Sparpreises finden Käufer in der Verpackung die Vollversionen von **Spellforce** und **Arx Fatalis** sowie einen HDTV-Adapter. Der effektive Kühler ist eine Eigenkreation von Aopen und stört mit 2,2 Sone im geschlossenen Gehäuse nicht. Auch Leadtek verlässt sich bei der Winfast A400 LE TDH auf ein individuelles Kühlsystem, das mit 3,6 Sone aber deutlich lauter arbeitet. Dank günstigem Endkundenpreis von 239 Euro hat die einzige Geforce 6800 LE im Testfeld ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. In Spielen ist sie allerdings langsamer als die 6600-GT-Konkurrenz. Bei unserem Testmuster ließen sich mit dem Tool Rivatuner die übrigen Pixel-Pipelines reaktivieren – mit 16 statt 8 Pipes lässt die A400 LE die Rivalen deutlich hinter sich. Übertaktungsergebnisse und Ausstattung sind gleichsam gut. Die Ausstattung ist hingegen der größte Kritikpunkt bei Sparkles SP-AG43GDH: Mitgelieferte Software suchen Käufer vergeblich. Immerhin liegen ein S-Video-Kabel und ein HDTV-Adapter im Karton. Der Standard-Lüfter dreht mit 2,6 Sone und stört damit noch nicht. Bei Spielen wird die Karte jedoch bis zu 57 °C warm. Die Übertaktungsergebnisse waren ordentlich, im Vergleich zu anderen 6600-GT-Platinen allerdings enttäuschend. Dafür stimmt der Preis mit 239 Euro. (dm)



DANIEL MÖLLENDORF



Besitzer einer CPU mit mehr als 2,4 GHz sollten derzeit beim AGP-Format bleiben.

Endlich kommen auch sparsame Spieler wieder auf ihre Kosten: Die Geforce 6600 GT eignet sich hervorragend, um den PC mit AGP-Steckplatz aufzurüsten. Besonders günstig ist PNYs Verto 6600 GT – für 229 Euro bekommen Sie eine hervorragende Spieleleistung und Übertaktungsreserven satt. Wer nach einer besonders leisen Karte sucht, wird mit Leadteks Winfast A6600GT-TDH glücklich. Multimediafans sollten dagegen MSI ihr Geld geben: Die NX6600GT-VTD128 verfügt als einzige getestete Pixelplatine über einen TV-Eingang. Leadteks Geforce 6800 LE ist zwar langsamer als die 6600-GT-Modelle, da die Chance besteht, die fehlenden Pixel-Pipes freizuschalten, ist sie aber ein Geheimtipp für Risikofreudige. Wenn Sie aktuelle und kommende Top-Titel stets mit Kantenglättung und anisotroper Filterung spielen wollen und mehr als 400 Euro gespart haben, greifen Sie zu einer Geforce 6800 GT. Die getesteten Modelle halten sich exakt an die Referenzvorgaben und unterscheiden sich daher eigentlich nur hinsichtlich der mitgelieferten Spiele. Tipp: Kaufen Sie die Karte, die Sie am günstigsten bekommen. Besitzer einer CPU mit mehr als 2,4 GHz sollten derzeit beim AGP-Format bleiben. Wenn Sie von einem langsameren PC auf ein PCI-Express-System wechseln, finden Sie die richtige Karte auf den nächsten Seiten.

Testübersicht: 10 AGP-Grafikkarten im Vergleich

Produkt:	Winfast A6600GT-TDH	Aeolus 6600GT-DV128	Winfast A400 LE TDH	Verto 6600GT	SP-AG43GDH
Hersteller:	Leadtek	Aopen	Leadtek	PNY	Sparkle
Webseite:	www.leadtek.de	www.aopen.de	www.leadtek.de	www.e-bug.de	www.alternate.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 249,- (Sehr gut)	Ca. € 245,- (Sehr gut)	Ca. € 239,- (Gut)	Ca. € 229,- (sehr gut)	Ca. € 239,- (Sehr gut)
Grafikchip:	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 LE	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	500 MHz/450 MHz DDR	450 MHz/450 MHz DDR	300 MHz/350 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR	500 MHz/450 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	128 MByte, GDDR3, 128 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit	128 MByte, DDR, 256 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit	128 MByte, GDDR3, 128 Bit
Pipeline-Architektur:	8/3	8/3	8/4	8/3	8/3
Shader-Modell:	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI
Software:	PoP, Splinter Cell 2	Spellforce, Arx Fatalis	Splinter Cell 2	-	-
Sonstige Ausstattung:	Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	Composite-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, HDTV-Adapter, DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	49,7 °C, 1,2 Sone/30,0 dB(A)	48,7 °C, 2,2 Sone/39,0 dB(A)	40,0 °C, 3,6 Sone/43,8 dB(A)	46,9 °C, 2,6 Sone/41,4 dB(A)	57,0 °C, 2,6 Sone/41,7 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	540 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)	540 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)	370 MHz/410 MHz DDR (Gut)	570 MHz/600 MHz DDR (Sehr gut)	531 MHz/540 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	**2,00**	**2,11**	**2,12**	**2,16**	**2,28**
Pro/Contra:	+ Viel Leistung fürs Geld + Sehr leiser Lüfter − Keine Video-Kabel − Langsam im Qualitäts-M.	+ Gute Ausstattung + Gutes Kühlungssystem − Niedriger Chiptakt (450 MHz) − Schwächen im Qualitäts-M.	+ Starke Ausstattung + Übertaktungsreserven − Lauter Lüfter − Langsamer als 6600 GT	+ Sehr günstig + Gute Taktreserven − Keine Software − Schwächen im Qualitäts-M.	+ Sehr guter Preis − Keine Software − Schlecht zu übertakten − Wird sehr warm

* Stand zum Druckschluss ** Auflösung 1.280x960

PCI-E-Karten im Vergleich

PCI Express gehört die Zukunft. Welche Grafikkarte lohnt sich schon heute?

Das Angebot an PCI-Express-Grafikkarten wächst stetig: Derzeit stehen gut ein Dutzend Grafikchip-Varianten zur Wahl. Bisher hatte das neue Steckformat allerdings gerade bei Spielern einen schlechten Stand, da lediglich teure Sockel-775-Mainboards über PCI-E-Steckplätze verfügten. Weiterer Kritikpunkt: Obwohl das Steckformat der Zukunft auf dem Papier seinem Vorläufer AGP deutlich überlegen ist, können aktuelle Grafikkarten das Potenzial noch nicht ausnutzen. Bei Spielen bringt PCI Express daher noch keinen Vorteil. Mittlerweile gibt es allerdings auch PCI-E-fähige Chipsätze für AMDs Athlon 64 wie den Nforce4 von Nvidia und Vias K8T890. Da Athlon-64-Systeme nicht nur günstiger, sondern auch schneller sind als die Konkurrenzprodukte von Intel, wird PCI Express endlich auch für Spieler interessant.

Preisduell

Nachdem zunächst vor allem High-End-Karten für PCI Express gefertigt wurden, herrscht mittlerweile ein reger Wettkampf im Preisbereich bis 250 Euro: Nvidias Hauptanwärter auf die Ersparnisse preisbewusster Spieler ist die Geforce 6600 GT. Im Gegensatz zum AGP-Pendant verfügt die PCI-E-Variante serienmäßig über einen höheren Speichertakt von 500 MHz DDR gegenüber 450 MHz DDR. Zudem lassen sich auf Nforce4-SLI-Mainboards zwei 6600-GT-Karten gleichzeitig betreiben. Die übrigen Spezifikationen sind identisch: Der NV43-Grafikchip taktet mit 500 MHz und greift auf 8 Pixel-Pipelines sowie ein 128-Bit-Speicher-Interface zurück. Der Preis liegt zwischen 200 und 250 Euro. Wer weniger ausgeben will, bekommt die „normale" Geforce 6600 mit niedrigeren Taktraten schon ab 130 Euro.

> Dank Athlon-64-Chipsätzen wie dem Nforce 4 von Nvidia wird PCI Express endlich auch für Spieler interessant.

Rote Armee

Ati kontert Nvidias 6600-Serie mit drei Mittelklasse-Modellen für PCI-E: Radeon X700, X700 Pro und X700 XT verwenden ebenfalls ein 128-Bit-Speicher-Interface und acht Pixel-Pipes. Die X700-Versionen unterscheiden sich nur durch die Taktraten. Die schnellste Variante X700 XT, die in direkte Konkurrenz zum Preis-Hit Geforce 6600 GT treten soll, kämpft mit einer schwachen Verfügbarkeit und wird auf absehbare Zeit komplett eingestellt. Daher schickt Ati eine weitere PCI-E-Grafikkarte für unter 250 Euro in den Wettkampf: Die „normale Radeon X800 – mittlerweile die sechste X800-Abwandlung – verlässt sich auf zwölf Pixel-Pipes sowie ein 256-Bit-Speicher-Interface und ist dem Konkurrenten Geforce 6600 GT damit technisch überlegen. Dafür sind die Taktraten niedriger als bei der Nvidia-Karte. So taktet der Grafikchip mit 392 MHz, der 256 MByte große Speicher arbeitet mit 350 MHz DDR. Welche Sparplatine bei der Spieleleistung vorne liegt, erfahren Sie in den Benchmarks rechts.

Oberklasse

Die Geforce 6800 GT ist im AGP-Bereich ein alter Bekannter. Als einer der ersten Hersteller bietet Leadtek nun auch eine PCI-E-Version an: Die Winfast PX6800 GT TDH verfügt über die gleichen Spezifikationen wie das AGP-Modell. Auch das mit 3,2 Sone vergleichsweise laute Kühlsystem kommt erneut zum Einsatz. Größter Unterschied ist die SLI-Unterstützung. Performancegierige Spieler mit dem nötigen Finanzpolster kombinieren so gleich zwei 6800 GTs in einem System. Hier wird der Leadtek-Karte allerdings der riesige Kühler zum Verhängnis: Zwei Karten passen nicht auf jedes SLI-Mainboard. Auch die NX6800-TD256E von MSI ist für den Zwei-Grafikkarten-Betrieb geeignet. Im Gegensatz zu den AGP-Verwandten verfügt die PCI-E-Variante über 256 MByte. Dafür ist der Speicher um 50 MHz DDR niedriger getaktet. Bei 1.024x768 ohne Kantenglättung ist die MSI-Platine daher kaum schneller als Geforce-6600-GT-Karten, kostet jedoch mit 359 Euro deutlich mehr. **Prince of Persia: Sands of Time**, **XIII** und **Uru** gibt es immerhin gratis.

6600-GT-Zweikampf

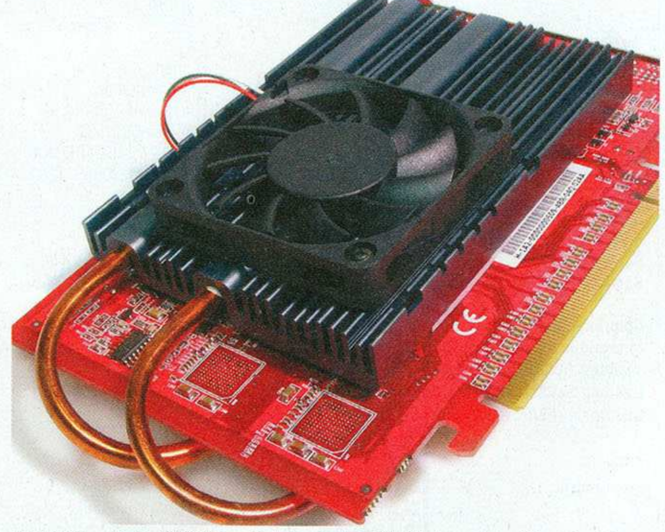
Gainward bleibt bei seiner 6600 GT mit der umständlichen Bezeichnung Ultra/1960PCX XP Golden Sample der Produktlinie treu und garantiert höhere Taktraten: Wenn Sie das mitgelieferte Expertool installieren, taktet der Grafikchip mit 540 MHz anstelle von 500 MHz. Der Speichertakt wird sogar um 75 MHz DDR auf 575 MHz DDR angehoben.

Wichtige Fragen zum Karten-Upgrade

AGP oder PCI Express – was soll ich kaufen?
Um eine PCI-E-Grafikkarte nutzen zu können, brauchen Sie zwangsläufig ein neues Mainboard und dazu meist auch eine neue CPU. Wenn Sie einen Prozessor mit mehr als 2.400 MHz oder einen Athlon XP 2400+ haben, eignet sich die Geforce 6600 GT perfekt, um die alte Grafikkarte in Rente zu schicken. Wenn Sie ohnehin ein neues Mainboard kaufen, greifen Sie unbedingt zu einem PCI-E-System! Entsprechende Karten bieten für den gleichen Preis eine bessere Spieleleistung.

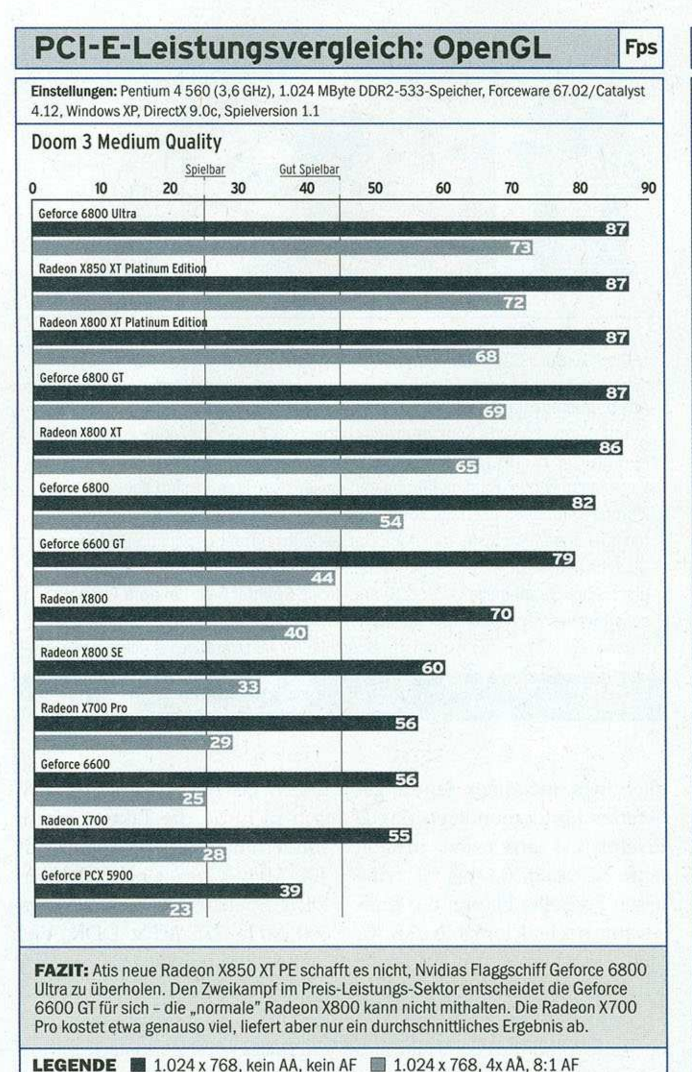
Welche Karte hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis?
Im AGP-Bereich ist die Antwort eindeutig: Geforce 6600 GT. Bei PCI-E fällt die Wahl nicht so leicht. Wenn Sie gerne mit Kantenglättung und anisotroper Filterung spielen, werden Sie mit der neuen X800 für rund 240 Euro glücklich. 6600-GT-Karten sind jedoch günstiger und ohne Qualitätseinstellungen meist etwas schneller.

Jetzt kaufen oder besser warten?
Auch die aktuellen Mittelklassekarten fallen voraussichtlich noch um wenige Euro im Preis. Auf absehbare Zeit wird es allerdings keinen neuen Preiskracher geben. Daher ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um die alte Grafikkarte auszutauschen.



ZUGIG Obwohl die X700 XT von Tul eine riesige Kühlfläche und zwei Heatpipes hat, sollten Sie unbedingt den mitgelieferten Lüfter montieren.

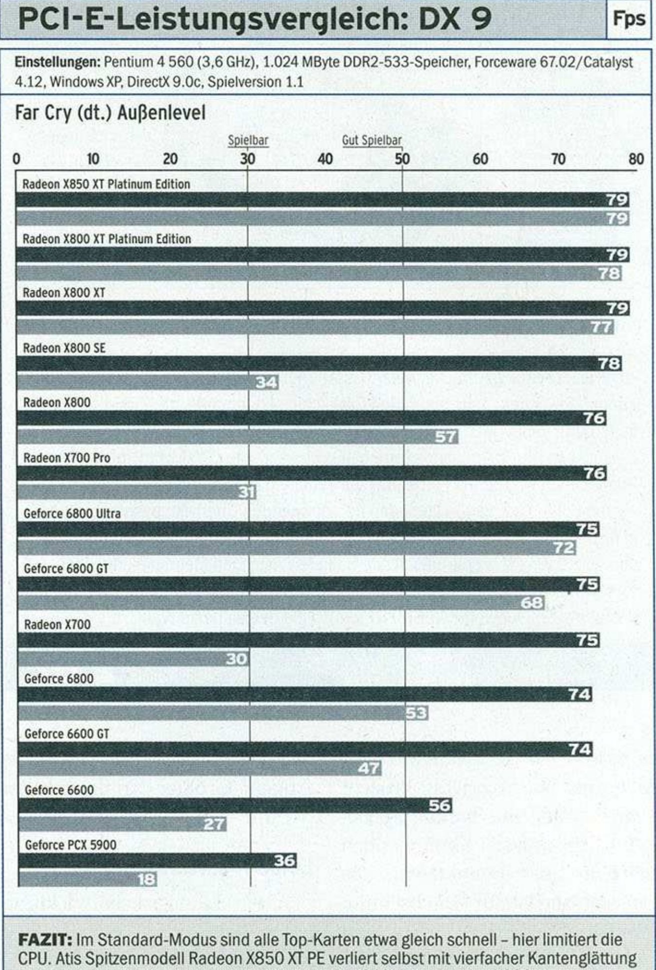
PCI-E-Leistungsvergleich: OpenGL



FAZIT: Atis neue Radeon X850 XT PE schafft es nicht, Nvidias Flaggschiff Geforce 6800 Ultra zu überholen. Den Zweikampf im Preis-Leistungs-Sektor entscheidet die Geforce 6600 GT für sich – die „normale" Radeon X800 kann nicht mithalten. Die Radeon X700 Pro kostet etwa genauso viel, liefert aber nur ein durchschnittliches Ergebnis ab.

LEGENDE ■ 1.024 x 768, kein AA, kein AF ■ 1.024 x 768, 4x AA, 8:1 AF

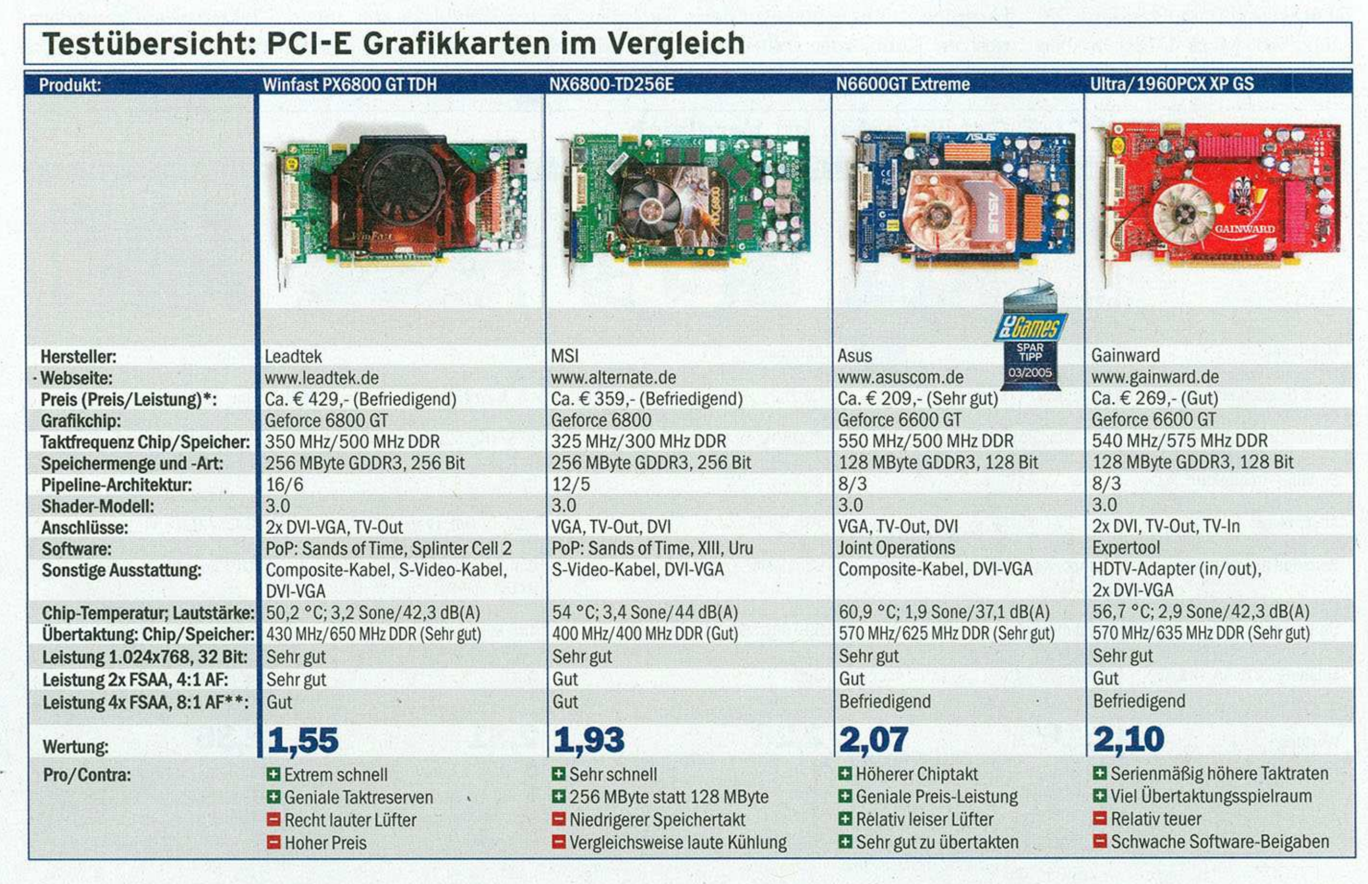
PCI-E-Leistungsvergleich: DX 9



FAZIT: Im Standard-Modus sind alle Top-Karten etwa gleich schnell – hier limitiert die CPU. Atis Spitzenmodell Radeon X850 XT PE verliert selbst mit vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung keine Leistung. Die 240 Euro günstige X800 ist auch in diesem Modus sehr schnell. Nvidias 6600 GT muss sich hier geschlagen geben.

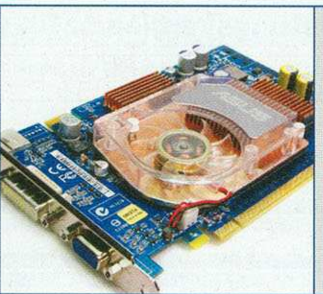
LEGENDE ■ 1.024 x 768, kein AA, kein AF ■ 1.024 x 768, 4x AA, 8:1 AF

Testübersicht: PCI-E Grafikkarten im Vergleich



Produkt:	Winfast PX6800 GT TDH	NX6800-TD256E	N6600GT Extreme	Ultra/1960PCX XP GS
Hersteller:	Leadtek	MSI	Asus	Gainward
Webseite:	www.leadtek.de	www.alternate.de	www.asuscom.de	www.gainward.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 429,- (Befriedigend)	Ca. € 359,- (Befriedigend)	Ca. € 209,- (Sehr gut)	Ca. € 269,- (Gut)
Grafikchip:	Geforce 6800 GT	Geforce 6800	Geforce 6600 GT	Geforce 6600 GT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	350 MHz/500 MHz DDR	325 MHz/300 MHz DDR	550 MHz/500 MHz DDR	540 MHz/575 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit
Pipeline-Architektur:	16/6	12/5	8/3	8/3
Shader-Modell:	3.0	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	2x DVI-VGA, TV-Out	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	2x DVI, TV-Out, TV-In
Software:	PoP: Sands of Time, Splinter Cell 2	PoP: Sands of Time, XIII, Uru	Joint Operations	Expertool
Sonstige Ausstattung:	Composite-Kabel, S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	HDTV-Adapter (in/out), 2x DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	50,2 °C; 3,2 Sone/42,3 dB(A)	54 °C; 3,4 Sone/44 dB(A)	60,9 °C; 1,9 Sone/37,1 dB(A)	56,7 °C; 2,9 Sone/42,3 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	430 MHz/650 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/400 MHz DDR (Gut)	570 MHz/625 MHz DDR (Sehr gut)	570 MHz/635 MHz DDR (Sehr gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	**1,55**	**1,93**	**2,07**	**2,10**
Pro/Contra:	+ Extrem schnell + Geniale Taktreserven – Recht lauter Lüfter – Hoher Preis	+ Sehr schnell + 256 MByte statt 128 MByte – Niedrigerer Speichertakt – Vergleichsweise laute Kühlung	+ Höherer Chiptakt + Geniale Preis-Leistung + Relativ leiser Lüfter + Sehr gut zu übertakten	+ Serienmäßig höhere Taktraten + Viel Übertaktungsspielraum – Relativ teuer – Schwache Software-Beigaben





SLI-Inside
Über den kleinen Anschluss an der Oberseite verbinden Sie die N6600GT Extreme von Asus im SLI-Betrieb mit einer zweiten Grafikkarte.

N6600GT Extreme

Die Asus-Karte für 209 Euro ist schneller und günstiger als die Konkurrenz.

Ob Preis, Leistung, Kühlung oder Ausstattung: Die N6600GT Extreme leistet sich kaum Schwächen. Asus taktet den Grafikchip serienmäßig mit 550 MHz und liegt damit um 50 MHz vor anderen 6600-GT-Karten. Damit ist aber noch nicht Schluss: Im Übertaktungstest erreichten wir sehr gute 570 MHz. Den Speichertakt konnten wir von 500 MHz DDR auf geniale 625 MHz DDR anheben. Die eigene Kühlungskreation steht den hervorragenden Übertaktungsergebnissen in nichts nach: Mit 1,9 Sone stört der Lüfter kaum. Auch die Ausstattung ist für den günstigen Preis erstaunlich gut. So liefert Asus den Mehrspielerkracher **Joint Operations** mit. Lediglich ein S-Video-Kabel fehlt dem Multimedia-Fan. Für sparsame Spieler ist die N6600 GT jedoch die derzeit beste Wahl.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle

Gesamtwertung **2,07**





Variabel
Die integrierte Lüftersteuerung lässt den Propeller bei Spielen mit 3,0 Sone rotieren. Unter Windows ist der Lüfter hingegen 1,9 Sone leise.

Radeon X800

Die 239-Euro-Karte von Sapphire ist auch mit Kantenglättung schnell.

Atis brandneue Radeon X800 tritt mit einem Kampfpreis unterhalb der 250-Euro-Grenze in direkte Konkurrenz zur Geforce 6600 GT von Nvidia. Während die Ati-Karte bei **Far Cry (dt.)** schneller ist, muss sie sich bei **Doom 3** dem Rivalen geschlagen geben. Kantenglättung und anisotrope Filterung sind dagegen die klaren Paradedisziplinen der X800. Erneut konnte uns Sapphire am schnellsten mit einem Testmuster beliefern. Der verbaute Lüfter ist zwar im 3D-Modus deutlich hörbar, beim Surfen oder Arbeiten rotiert er jedoch leiser und stört somit nicht. Auch Sapphire liefert trotz Sparpreis mit **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** eine hochwertige Vollversion mit. Im Gegensatz zu den übrigen X800-Karten müssen Sie hier auf die garantierte Übertaktung per Overdrive verzichten.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle

Gesamtwertung **2,16**

In Spielen ist die Gainward-Karte damit bis zu zwölf Prozent schneller als eine Standard-6600-GT. Dafür müssen Käufer jedoch 269 Euro zusammenkratzen. Die Ausstattung ist nur Durchschnitt. Auch Innovision spart bei der 229 Euro günstigen Geforce 6600 GT an Luxusbeigaben. Wie bei der Gainward-Karte sind die Übertaktungsergebnisse phänomenal: 590 MHz Chip- und 630 MHz DDR Speichertakt (Standard: 500 MHz/500 MHz DDR) treiben einem die Freudentränen in die Augen. Größter Kritikpunkt ist der mit 4,0 Sone lärmende Lüfter.

Leise Alternativen

Die Lautstärkeentwicklung ist bei der Powercolor SCS X700 XT hingegen kein Problem: Tul ist nicht nur einer der wenigen Hersteller, die eine XT-Karte anbieten, sondern stattet diese auch gleich mit einer einfallsreichen Heatpipe-Kühlung aus. Auf den riesigen Kühlkörper sollten Sie allerdings unbedingt den mitgelieferten Lüfter montieren, da die Pixelplatine ansonsten instabil läuft. Mit dem 0,1 bis 0,6 Sone leisen Propeller beträgt die Temperatur noch akzeptable 62,8 °C. Übertakter werden mit der SCS X700 XT dagegen nicht glücklich. Auch Albatron verwendet bei seiner Standard-6600 eine clevere Heatpipe-Kühlung. Der mit 0,8 Sone praktisch lautlose Lüfter ist bereits in den Kühlblock auf der Rückseite der Karte integriert. Erfreulich: Albatron hält sich nicht an die Taktvorgaben, sondern liefert die PC6600U mit 400 MHz Chip- und 350 MHz DDR Speichertakt anstelle von 300 MHz/275 MHz DDR. Viel mehr sollten Sie allerdings auch nicht erwarten. HIS verlässt sich bei der Excalibur X700 Pro IceQ auf die bewährte Flüsterkühlung von Arctic Cooling. Über das mitgelieferte Tool Iturbo erhöhen Sie die Taktraten auf garantierte 459 MHz Chip und 479 MHz

Testübersicht: PCI-E Grafikkarten im Vergleich

Produkt:	Radeon X800	Geforce 6600 GT	Powercolor SCS X700 XT	PC6600U
Hersteller:	Sapphire	Innovision	Tul	Albatron
Webseite:	www.sapphiretech.de	www.inno3d.de	www.powercolor.com.tw	www.albatron.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 239,- (Sehr gut)	Ca. € 229,- (Sehr gut)	Ca. € 249,- (Gut)	ca. € 179,- (Gut)
Grafikchip:	Radeon X800	Geforce 6600 GT	Radeon X700 XT	Geforce 6600
Taktfrequenz Chip/Speicher:	392 MHz/350 MHz DDR	500 MHz/500 MHz DDR	475 MHz/525 MHz DDR	400 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	256 MByte GDDR3, 256 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit	128 MByte GDDR3, 128 Bit	128 MByte, DDR1, 128 Bit
Pipeline-Architektur:	12/6	8/3	8/6	8/3
Shader-Modell:	2.0B	3.0	2.0B	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, TV-In, DVI	VGA, TV-Out, DVI
Software:	Splinter Cell 2	-	Hitman: Contracts	Arx Fatalis
Sonstige Ausstattung:	Composite-Kabel, S-Video-Kabel, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA	Composite-Kabel, S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	HDTV-Adapter
Chip-Temperatur; Lautstärke:	56,5 °C; 1,9-3,0 Sone/36-42 dB(A)	53,1 °C; 4,0 Sone/45,1 dB(A)	62,8 °C; 0,1-0,6 Sone/19-26 dB(A)	51,3 °C; 0,8 Sone/28,5 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	Nicht möglich	590 MHz/630 MHz DDR (Sehr gut)	480 MHz/550 MHz DDR (Ausr.)	430 MHz/390 MHz DDR (Befr.)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
Wertung:	**2,16**	**2,26**	**2,31**	**2,36**
Pro/Contra:	+ Guter Preis + Auch mit Kantenglättung schnell − Recht gute Ausstattung − Lüfter bei Spielen relativ laut	+ Sehr gutes Preis-Leistungs-Verh. + Hoher Takt möglich − Lauter Lüfter − Schwache Ausstattung	+ Lüfter fast lautlos + Gute Ausstattung − Hohe Wärmeentwicklung − Kaum Übertaktungsreserven	+ Extrem leise Kühlung + Guter Preis + Höhere Taktraten − Langsam im Qualitätsmodus

PC Games SPAR TIPP 03/2005

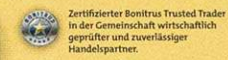
* Stand zum Druckschluss ** Auflösung 1.280x960

ENTSCHEIDEN SIE SICH FÜR QUALITÄT! ENTSCHEIDEN SIE SICH FÜR LAHOO!



Versandkostenfrei ab **199,- €** (bei Zahlung per Vorkasse)
Versandkosten nur **9,90 €** (bei Zahlung per Nachnahme)





AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxx.de

AMD Sempron 2200+

UNSER ABSOLUTER PREISHIT!

- **Prozessor:** AMD Sempron 2200+
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI KM3MV
- **Festplatte:** 60GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** Onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerk:** 52xCD-Rom Benq
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

229,- €

AMD Athlon XP 3000+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** Gigabyte GA7NF-RZ nforce 2 400
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 5xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP8x

429,- €

AMD Athlon XP 3200+

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3200+ Barton
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP8x

599,- €

AMD Athlon 64 3200+

JETZT MIT NVIDIA 6600 GRAFIKKARTE!

- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Speeze Vulture Spin
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 200GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 128MB Nvidia 6600 DVI+TV-Out
- **Laufwerk:** 16xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 3xPCI, LAN, 1xAGP8x

699,- €



AMD Sempron 3000+

MSI KM3M-V Mainboard
256MB DDR-RAM MDT PC333
80GB Excelstor ATA100, 7.200 U/min.
64MB Onboard Shared Memory Grafik
16x50xDVD-Laufwerk
6xUSB 2.0,3xPCI,6 Kanal Sound,1xAGP

299,- €

AMD Athlon 64 3200+

MSI K8TM-ILS Mainboard
512MB DDR-RAM MDT PC400
160GB 2mb Cache ATA133,7200 U/min.
9800Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
16xMulti DVD-Brenner
400W Design Midi Tower Supersilent
6xUSB 2.0,6 Kanal Sound,3xPCI,LAN,1xAGP8x

649,- €



AMD Athlon 64 3400+

MSI K8TM-ILS Mainboard
512MB DDR-RAM MDT PC400
200GB 2mb Cache ATA133,7200 U/min.
128MB Nvidia 6600GT DVI+TV-Out
16xMulti DVD-Brenner
400W Design Midi Tower Supersilent
6xUSB 2.0,6 Kanal Sound,3xPCI,LAN,1xAGP8x

799,- €





AMD Athlon 64 3500+

MSI Nforce4 NEO 4-Platinum Mainboard, NEU! Jetzt mit Sockel 939
512MB DDR-RAM MDT PC400
200GB 2mb Cache ATA133,7200 U/min.
256MB ATI Radeon X800Pro PCI-Express
16xMulti DVD-Brenner
400W Design Midi Tower Supersilent
6xUSB 2.0,6 Kanal Sound,3xPCI,LAN,1xAGP8x

999,- €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 07.00 - 19.00 Uhr

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0



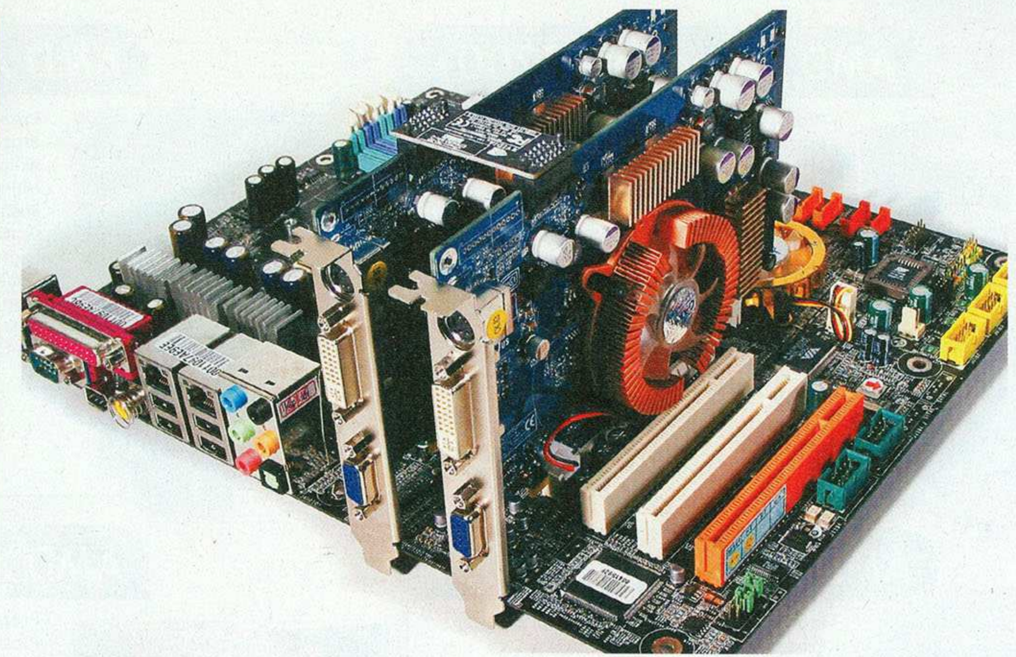




FRANK MISCHKOWSKI

PCI Express startet durch – der AGP-Nachfolger ist Pflicht beim PC-Neukauf.

Dank Nforce4-Chipsatz ist PCI Express nun endlich für Intel- *und* AMD-Systeme erhältlich. Wer jetzt einen neuen PC kauft, sollte unbedingt darauf achten, dass das System mit der zukunftssicheren AGP-Nachfolgeschnittstelle ausgestattet ist; dies ist auch bei neuen Athlon-Rechnern noch nicht immer der Fall. Bei den 12 PCI-E-Platinen im Test regiert – wie auch bei AGP – Nvidias Geforce 6600 GT. Wenn es noch etwas schneller sein darf, ist die Asus N6600 GT Extreme die richtige Wahl. Die 210-Euro-Karte überzeugte im Testcenter durch den übertakteten Grafikprozessor und bekommt den Preis-Leistungs-Award. Ebenso ausgezeichnet ist Sapphires Radeon X800. Die 3D-Platine liefert auch mit hohen Qualitätseinstellungen noch eine gute Leistung. In unserer Marktübersicht gibt es allerdings noch keine Karte, die einen Top-Award verdient hätte. So verhinderte bei der superflotten Leadtek Winfast PX800 GT TDH mit Geforce 6800 GT GPU der mit 3,2 Sone sehr laute Lüfter die Auszeichnung. Wen dies nicht stört, der bekommt die derzeit beste PCI-Express-Karte mit dicker Hard- und Software-Ausstattung. Auf dem zweiten Rang liegt MSIs NX6800-TD256E mit Geforce-6800-Grafikprozessor. Die letzten Plätze werden wie erwartet von Atis X600 XT und Nvidias Geforce 6200 besetzt. Spieler sollten von diesen Karten die Finger lassen!



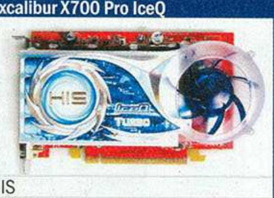
DOPPELDECKER Viele PCI-E-Karten von Nvidia wie die Geforce 6600 GT unterstützen SLI. Damit können Sie auf einem Nforce4-SLI-Mainboard zwei Grafikkarten nutzen und so die Leistung je nach Spiel und Einstellung um 1 bis 80 Prozent steigern.

DDR (Standard: 425 MHz/430 MHz DDR). Schwachpunkt ist der Preis von 239 Euro: Geforce-6600-GT-Platinen sind günstiger und gleichzeitig deutlich schneller.

3D-Schnäppchen?

Gigabytes GV-NX66128DP verlässt sich ausschließlich auf die Heatpipe-Kühlung und kommt ohne Lüfter aus. Auch beim Takt der „normalen" Geforce 6600 geht der Hersteller eigene Wege und übertaktet den Grafikchip um 150 MHz auf 450 MHz. Der Speicher taktet hingegen mit 250 MHz DDR – 25 MHz DDR unter der Referenzvorgabe. Trotzdem eignet sich die 129 Euro günstige 3D-Platine für Gelegenheitsspieler. Sparkles Geforce 6200 ist mit 109 Euro noch günstiger, enttäuscht aber bei aktuellen Spielen. Da der Chip auf dem Geforce 6600 basiert, können Sie mit dem Rivatuner und etwas Glück vier weitere Pixel-Pipes reaktivieren. Zudem sind die Übertaktungsergebnisse erstklassig – eine nette Herausforderung für preisbewusste Tüftler. Schlusslicht in unserem Vergleichstest ist die RX600XT-TD128 von MSI. Obwohl die Radeon X600 XT nicht schneller ist als die Geforce 6200, kostet sie mit 199 Euro fast das Doppelte. Auch die gute Ausstattung und der leise Lüfter können nicht über das mittelmäßige Preis-Leistungs-Verhältnis hinwegtäuschen. (dm)

Testübersicht: PCI-E Grafikkarten im Vergleich

Produkt:	Excalibur X700 Pro IceQ	GV-NX66128DP	Geforce 6200	RX600XT-TD128
				
Hersteller:	HIS	Gigabyte	Sparkle	MSI
Webseite:	www.hisdigital.com	www.gigabyte.de	www.alternate.de	www.msi-computer.de
Preis (Preis/Leistung)*:	Ca. € 239,- (Befriedigend)	Ca. € 129,- (Gut)	Ca. € 109,- (Gut)	ca. € 199,- (Befriedigend)
Grafikchip:	Radeon X700 Pro	Geforce 6600	Geforce 6200	Radeon X600 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	459 MHz/479 MHz DDR	450 MHz/250 MHz DDR	300 MHz/250 MHz DDR	500 MHz/365 MHz DDR
Speichermenge und -Art:	256 MByte DDR1, 128 Bit	128 MByte DDR1, 128 Bit	128 MByte DDR1, 128 Bit	128 MByte DDR1, 128 Bit
Pipeline-Architektur:	8/6	8/3	4/3	4/2
Shader-Modell:	2.0B	3.0	3.0	2.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI
Software:	Dungeon Siege, Iturbo	Thief: Deadly Shadows	-	PoP: Sands of Time, XIII, Uru
Sonstige Ausstattung:	S-Video-Kabel, DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, HDTV-Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA
Chip-Temperatur; Lautstärke:	51,5 °C; 0,3-1,2 Sone/22-33 dB(A)	64,5 °C; 0 Sone/0 dB(A) - passive Kühlung	53,4 °C; 0,7 Sone/26 dB(A)	51,6 °C; 0,4 Sone/24,5 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	472 MHz/490 MHz DDR (Ausreichend)	510 MHz/300 MHz DDR (Befriedigend)	400 MHz/330 MHz DDR (Sehr gut)	570 MHz/440 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF**:	Ausreichend	Ausreichend	Mangelhaft	Mangelhaft
Wertung:	**2,40**	**2,44**	**2,75**	**2,75**
Pro/Contra:	+ Angenehm leise Kühlung + Höherer Takt per Tool + Ordentliche Ausstattung – Im Vergleich zu teuer	+ Lautloser Betrieb + Höherer Chiptakt – Speichertakt unter Standardwert – Sehr langsam mit Kantenglättung	+ Viel Übertaktungspotenzial + Sehr leiser Lüfter – Schwache Spieleleistung – Keine Software-Mitbringsel	+ Lüfter kaum hörbar + Gutes Spielepaket – Zu teuer – Schwache Leistung

* Stand zum Druckschluss ** Auflösung 1.280x960

Einzeltests

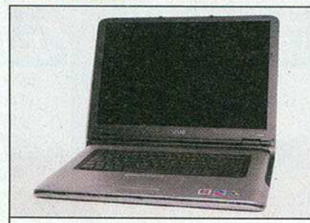
Im Testlabor



Grafikkarten, so weit das Auge reicht! So mancher glaubt beim Blick ins Testcenter ans Hardware-Paradies. Insgesamt traten 22 3D-Beschleuniger, zehn AGP- und zwölf PCI-Express-Platinen zu unserer großen Marktübersicht an. Wer das Rennen gemacht und welche Geforce 6600 GT im Preis-Leistungs-Sektor als Erste die Ziellinie erreicht hat, erfahren Sie im achtseitigen Special ab Seite 152. Nach den Nvidia-Karten in der vergangenen Ausgabe widmen wir uns im zweiten Teil unseres Tuning-Specials ab Seite 144 den Ati-Boards. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Bildqualität optimieren und mehr Leistung aus Ihrer Radeon-Karte kitzeln. Der Hardware-Teil von PC Games Reporter auf der Heft-DVD fasst zudem alle wichtigen Schritte – auch für Nvidia-Karten – noch einmal zusammen. Wer statt einer neuen Grafikkarte gleich einen kompletten PC sucht, darf sich auf den Test des Dell XPS Gen4 freuen. Wir haben das Supersystem durch unseren Bench-Parcours geschickt. (fm)

Hardware

NOTEBOOK



Vaio VGN-A117S

SONY | CA. € 2.499,-
www.sony.de/vaio

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Betriebslautstärke, Exzellentes Display, Lange Akkulaufzeit

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,86	AUSSTATTUNG	1,48
	EIGENSCHAFTEN	1,58
	LEISTUNG	2,09

Sony will mit dem neuen Oberklasse-Vaio auch Spielern ordentliche Mobilkost kredenzen. Die Mobility Radeon 9700 (64 MByte, 391/223 DDR MHz) des Laptops serviert mit 63 Fps zwar spielbare Frameraten in **UT 2004 (dt.)**, lässt aber mit 22 Fps in **Doom 3** (1.024x768) stark nach. Der Pentium M 735 (1,7 GHz) und ein ausgefeiltes Energiemanagement machen eine Akkulaufzeit von 203 Minuten möglich. Im Netzbetrieb lässt sich die Helligkeit des Displays auf 260 Candela pro Quadratmeter erhöhen; dieser Wert übersteigt sogar die Leuchtkraft von Desktop-Monitoren. Eine für Notebook-Displays geringe Reaktionszeit von 30 Millisekunden sorgt für weitgehend schlierenfreie Bilder in Actionspielen. Ebenfalls bemerkenswert ist das leise Betriebsgeräusch des Sony Vaio VGN-A117S. Unter Windows steigt die Lautheit nicht über 0,2 Sone. Im 3D-Betrieb erzeugen die Lüfter nicht mehr als 0,6 Sone – das ist kaum hörbar.

Technikübersicht	
Prozessor	Pentium M 735 (1,7 GHz)
RAM	512 MByte DDR (PC2700)
Chipsatz	Intel 855PM
Grafikchip	Mob. Radeon 9700 64 MB
Festplatte	Hitachi 80 GB, 4.200 U/M.
CD/DVD	4x DVD+/-R, 2x DVD+/-RW
LCD	17 Zoll WXGA (1.920x1.200)
Akku/Gew.	4.400 mAh (11,1 V)/3,9 kg
Zubehör	56k-Modem, LAN

ALTERNATIVEN Targa zeigt mit dem Companion, dass man auch für kleines Geld ein gutes Notebook kaufen kann (Test in PCG 11/2004). Das 1.399-Euro-Gerät liefert trotz niedrigerem Preis eine bessere Spieleleistung! (fm)

TFT-MONITOR



FP71E+

BENQ | CA. € 429,-
www.benq.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hohe Bildschärfe, Gute Helligkeitsverteilung, Geringer Energieverbrauch

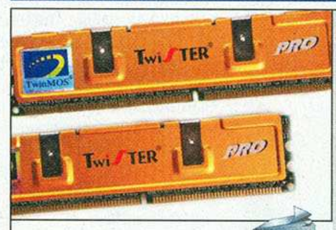
CONTRA Nur mäßige Verarbeitung

WERTUNG		
2,27	AUSSTATTUNG	2,08
	EIGENSCHAFTEN	2,40
	LEISTUNG	2,29

Benq gibt die Reaktionszeit des 17-Zoll-LCDs mit 8 Millisekunden an. In unserem praxisnahen Farbkombinationstest messen wir 26 Millisekunden – ein schlechterer Wert als bei Geräten mit 12 oder 16 ms Herstellerangabe. Trotzdem ist der FP71E+ uneingeschränkt spielbar, die Redaktion hat jedoch mehr erwartet. Verarbeitung und Helligkeitsverteilung sind zudem nur befriedigend, das Gehäuse des TFTs ist klapprig und der Rahmen verbiegt sich leicht. Genügsam ist das LCD beim Energieverbrauch: Das Display zieht lediglich 30 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus werden nur 4 Watt verbraucht.

ALTERNATIVEN Der Teac S1702C (399 Euro) ist eine echte Preis-Leistungs-Alternative. Bei den 19-Zöllern ist der VX912 von Viewsonic interessant. (fm)

ARBEITSSPEICHER



Twister Pro

TWINMOS | CA. € 230,-
www.twinmos.de

PC Games TOP PRODUKT 03/2005

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schnell dank niedriger Latenzen, Sehr gute Übertaktungsreserven, Speicherkühler

CONTRA Relativ teuer

WERTUNG		
1,66	AUSSTATTUNG	2,75
	EIGENSCHAFTEN	2,38
	LEISTUNG	1,05

Mit der Twister-Pro-Serie spricht Twinmos besonders leistungshungrige Spieler an. Das Pärchen aus zwei 512-MByte-Modulen arbeitet mit 200 MHz DDR Takt (DDR400) und den extrem niedrigen Latenzzeiten 2-2-2-5. Alle getesteten AMD-Mainboards stellten die scharfen Speichertimings automatisch ein und liefen absolut stabil. Im Übertaktungstest mit verlängerten Latenzen (3-4-4-8) und 2,8 Volt Speicherspannung erreichten wir auf einer Nforce2-Ultra-400-Platine stolze 245 MHz DDR. Auf einem Intel-Board mit 875P-Chip waren sogar geniale 275 MHz DDR möglich – das entspricht DDR550. Die Latenzen mussten wir beim P4 allerdings manuell einstellen.

ALTERNATIVEN Corsairs TWINX1024-3200 XL für 269 Euro ist ebenso schnell wie der Twister Pro. (dm)

KOPFHÖRER



HFI-700 DVD

ULTRASONE | CA. € 179,-
www.ultrasone.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Exzellenter Klang
Geringer Schalldruck
Angenehmes Tragegefühl
Ohrmuschel seitlich drehbar

WERTUNG		
1,64	AUSSTATTUNG	1,65
	EIGENSCHAFTEN	2,35
	LEISTUNG	1,40

Ultrasone gilt als Geheimtipp für exzellente Kopfhörer – ein Ruf, dem der Hersteller mit dem HFI-700 DVD erneut gerecht wird. Der mit 350 Gramm recht schwere Schallsender in geschlossener Bauweise schmiegt sich eng an die Zockerlauscher. Die Abschirmung ist hervorragend gelungen, die Umgebung bekommt von Ihrer Beschallung nichts mit – und umgekehrt. Der Sound ist voluminös und kraftvoll, Details werden sehr gut dargestellt. Die patentierte S-Logic-Technologie lässt den Klang räumlich wirken, ohne künstlich zu klingen. Die Kabellänge ist mit drei Metern plus einer Vier-Meter-Verlängerung sehr gut dimensioniert.

ALTERNATIVEN Für 30 Euro ist Creatives offener Kopfhörer HQ-1300 eine günstigere Alternative. (fm)

MP3-PLAYER



Zen Micro

CREATIVE | CA. € 230,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schickes, kompaktes Design
Einfache Bedienung
Guter Klang

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,72	AUSSTATTUNG	2,30
	EIGENSCHAFTEN	1,80
	LEISTUNG	1,50

Creative positioniert seinen Zen Micro als Ipod-Mini-Konkurrent und übertrumpft den Apfel-Rivalen mit 5 GByte Speicherplatz. Die Größe des MP3-Bonsais ist mit 5,1 x 8,4 x 1,8 Zentimetern und einem Gewicht von 108 Gramm extrem gering, via USB 2.0 wird das Gerät geladen und mit Audiomaterial versorgt. Wie bei Apple gibt es den Zen Micro auch in mehreren Farben. Die Bedienung über die Touchpad-Knöpfe ist zunächst gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber sehr gut. Die Menüs sind übersichtlich strukturiert und das Display ist gut lesbar. Auch am Klang gibt es wenig auszusetzen: Die mitgelieferten Kopfhörer klingen ordentlich.

ALTERNATIVEN Wer sich „das Original" von Apple nicht leisten will, greift alternativ zur großen Jukebox Zen. (fm)

KOMPLETT-PC





Dimension XPS Gen4

DELL | CA. € 3.500,-
www.dell.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Exzellente Spieleleistung
Hervorragende Ausstattung

CONTRA Hohe Betriebslautstärke
Sehr hoher Preis

WERTUNG		
1,64	AUSSTATTUNG	1,45
	EIGENSCHAFTEN	1,83
	LEISTUNG	1,65

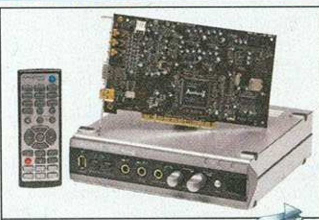
Die vierte Generation des Dell-Zock-Systems XPS haben wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe ausführlich vorgestellt. Nun soll der Pentium 4 Extreme Edition mit 3,46 GHz und 2 MByte Level-2-Cache in seiner silbernen Verpackung auch im Testcenter die Muskeln spielen lassen. In Kombination mit dem 925XE-Mainboard ergibt sich ein neuer Front-side-Bus-Rekord von 1.066 MHz (QDR). Aber nicht nur CPU-seitig ist für flottes Arbeiten gesorgt; Dell hat mit der Radeon X850 XT PE den derzeit schnellsten Ati-Beschleuniger installiert, dessen Chip mit flotten 587 MHz taktet. Die Spieleleistung in **Far Cry (dt.)** mit 84 Fps (1.024x768) und 69 Fps (1.280x1.024, 8:1 AF, 4x AA) ist wie erwartet exzellent. Auch in **Doom 3 (dt.)** ist die Leistung mit 91 Fps (1.024x768) und 53 Fps (1.280x1.024, 8:1 AF, 4x AA) sehr gut. Für reichlich Speicherplatz sorgen die beiden 250-GByte-Festplatten im RAID-0-Verbund. Der DVD-Brenner beschreibt einen Plus-Rohling in flotten 6:45 Minuten. Ganz im Gegensatz zu den inneren Werten steht das äußere Erscheinungsbild. Die Verarbeitung des instabilen Gehäuses will nicht recht ins Bild eines 3.500-Euro-PCs passen. Ein weiteres Manko ist die Lautstärke: 2,0 Sone unter Windows sind zwar noch akzeptabel, 3,5 Sone im 3D-Betrieb aber zu laut. Fazit: Die hervorragende Spieleleistung und die sehr gute Ausstattung stehen dem hohen Preis und störender Lautstärke entgegen.

Technikübersicht

Prozessor	Intel P4 3,46 GHz EE (Sockel 775, Northwood)
Arbeitsspeicher	2x 512 MByte (DDR2-533, CL4)
Mainboard	Dell Dimension XPS (Intel i925XE)
Grafikkarte	Ati X850 XT PE (Chip: 540 MHz, Speicher 587 MHz DDR)
Festplatte	2x Western Digital WD2500 (SATA, 250 GByte, 7.200 U/Min.)
CD/DVD-Laufwerk	NEC ND-3450A (DVD+R: 16x, DVD+RW: 4x, DL: 2,4x)
Soundkarte	Creative Soundblaster Audigy 2
Software	Windows XP Home Edition

ALTERNATIVEN Im Hochpreissegment bietet Alienware ebenfalls exzellente Spieler-Komplettsysteme. Wer sich den Eigenbau zutraut, findet im Einkaufsführer auf Seite 166 drei passende Systeme zum Selberbauen. (fm)

SOUNDKARTE



Soundblaster Audigy 4 Pro

PC Games TOP PRODUKT 03/2005

CREATIVE | CA. € 299,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Exzellenter Klang
Gute Softwareausstattung

CONTRA Keine analogen Cinch-Ausgänge
Hoher Preis

WERTUNG		
1,38	AUSSTATTUNG	1,45
	EIGENSCHAFTEN	1,39
	LEISTUNG	1,35

Creative hat mit der Audigy 4 Pro eine frische Revision seiner Oberklasse-Soundkarte ZS Platinum Pro vorgestellt. Die Neuerungen sind aber größtenteils kosmetischer Natur, alle Anschlüsse sind an ihrem Platz geblieben; das Gerät in aufgefrischter Silberoptik ist in bewährter Qualität verarbeitet. Neue AD/DA-Wandler mit einem Rauschabstand von bis zu 113 dB sorgen für einen besseren Klang. Mit einem Software-Paket aus Cubase LE, Wavelab Light und Fruity Loops 4 will der Hersteller auch die Hobbymusiker erreichen. Fazit: Wer jetzt eine Oberklasse-Soundkarte sucht, sollte zugreifen, Besitzer der Platinum Pro brauchen nicht zu „updaten".

ALTERNATIVEN Terratec bietet mit der Aureon 7.1 Universe eine interessante Option für 139 Euro. (fm)

MAUS/TASTATUR-KOMBI



X730

BENQ | CA. € 69,-
www.benq.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Schickes Design
Gute Verarbeitung
Ergonomische Beidhändermaus

CONTRA Tasten-Druckpunkt

WERTUNG		
1,97	AUSSTATTUNG	1,85
	EIGENSCHAFTEN	1,91
	LEISTUNG	2,03

Eine Tastatur aus dem Hause BMW – da schlagen nicht nur die Herzen von Fahrzeugtuning-Freunden höher. Die Kooperation der Designabteilung des Automobilkonzerns mit dem Hersteller Benq glänzt in unserem Testlabor durch eine gute Verarbeitung und sinnvolle Sondertasten. Die geschickt eingearbeitete schwarze Handballenauflage lässt sich auch entfernen. Der Tastenanschlag ist jedoch nicht besonders angenehm. Die Funkmaus gleitet ohne Latenzen über das Mauspad, die beiden Sondertasten hinter dem Mausrad sind allerdings schlecht platziert.

ALTERNATIVEN Das Microsoft Optical Desktop überzeugt für knapp 80 Euro. Logitech liefert mit dem Cordless Desktop LX700 für 89 Euro ebenfalls eine gute Alternative. (fm)

Hardware-Referenzen

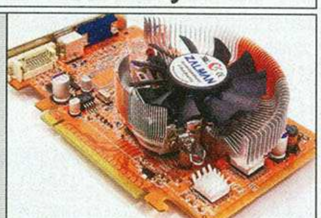
Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



KAUFEN!

Alternative Grafikkarten-Kühlung

Wenn der Kühler der 3D-Platine die lauteste Komponente im Spiele-PC ist, sorgt ein spezieller GPU-Kühler, der mit etwas Geschick zu montieren ist, für Abhilfe.



Käufer aktueller Hochleistungsplatinen und Geforce-FX-Besitzer kennen sicher das Problem: Der Grafikprozessor wird derart warm, dass er nur mit der akustischen Leistung eines startenden Jets gekühlt werden kann. Doch es muss nicht gleich eine neue 3D-Platine sein – ein Kühlsystem für etwa 30 Euro kann den Produktlebenszyklus der Karte noch um einige Monate verlängern. Unter anderem bietet Zalman (www.zalman.co.kr) einen Kühler im bekannten CNPS-Design (siehe Foto) für rund 25 Euro an. Die Lautstärke liegt hier bei 1,4 Sone im Vergleich zu 3,4 Sone mit dem Original-Lüfter. Eine größere Lösung für Ati-Karten bietet Arctic Cooling (www.arctic-cooling.de) mit dem Ati Silencer beziehungsweise NV Silencer an. Auch Be Quiet! (www.listan.de) hat mit dem Polarfreezer ein entsprechendes Produkt am Start. (fm)

NICHT KAUFEN!

Billig-Netzteile

Bei keiner Komponente wird so gern gespart wie beim Netzteil. Doch mit einem günstigen No-Name-Kraftwerk kann man ganz schön danebengreifen.



Billig-Netzteile leisten selten das, was sie versprechen. Gehen Sie deshalb mit einem Markengerät aus unserem Einkaufsführer auf Nummer sicher. Grundsätzlich sollte aktuell ein 350-Watt-Modell für jeden PC ausreichen. Wer eine extrem stromhungrige Grafikkarte wie beispielsweise die Geforce 6800 Ultra betreibt, setzt auf die 400-Watt-Klasse. Allerdings ist bei der Kaufentscheidung die Leistung der Einzelleitungen wichtiger als die Angabe der Gesamtleistung. Die 3,3-Volt-Leitung sollte mindestens 25 Ampere liefern. Bei der 5,5-Volt-Leitung sind mindestens 30 Ampere erforderlich, die 12-Volt-Leitung ist mit 16 Ampere ausreichend dimensioniert. Wichtig ist zudem die Combined-Power für 3,3 und 5 Volt – wir empfehlen, 220 Watt nicht zu unterschreiten. Passive Netzteile lohnen sich aufgrund der extrem hohen Wärmeentwicklung nicht. (fm)

Grafikprozessoren auf einen Blick

Ati Radeon X700 XT (PCI-E)

Codename: RV410
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 475 MHz/525 MHz DDR
Speicheranbindung: 128 Bit
Kartenpreis: € 199,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6600 GT (AGP)

Codename: NV43
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 500 MHz/450 MHz DDR
Speicheranbindung: 128 Bit
Kartenpreis: € 230,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800 LE

Codename: NV40
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 300 MHz/350 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 250,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800 GT

Codename: NV40
Chip-Architektur: 16 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 350 MHz/500 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 400,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

TIPP DER REDAKTION

Für AGP und PCI Express hat Nvidias Geforce 6600 GT bei den Grafikkarten bis 250 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Zugreifen!

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Winfast A6600GT TDH	Leadtek	€ 249,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	
Spartipp:	**Unsere aktuelle Top-Empfehlung bei den Grafikkarten bis 250 Euro ist auch gleichzeitig unser Preis-Leistungs-Tipp. Die Leadtek-Platine kühlt die Geforce-6600-GT-GPU mit nur 1,2 Sone.**							**2,00**
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	2,4
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 209,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 165,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	
Spartipp:	**Wer sich im Segment bis 250 Euro lieber eine Nvidia-Platine zulegen möchte, wird bei Leadtek fündig. Die Geforce FX 5900 XT kostet nur 165 Euro und ist im Betrieb mit 1,0 Sone flüsterleise.**							**2,73**
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 169,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 589,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	
Top-Produkt:	**Die derzeit beste Grafikkarte kommt von HIS. Die Radeon X800 XT bietet eine exzellente 3D-Leistung und eine extrem leise Kühlung – allerdings zu einem Preis von über 500 Euro.**							**1,40**
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	**1,40**
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	**1,43**
NX6800U-T2D256	MSI	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	**1,43**
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 509,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,47
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 399,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	
Spartipp:	**Leadtek liefert mit der A400 GT eine gute Preis-Leistungs-Alternative im oberen Grafikkarten-Segment. Der mit 350 MHz getaktete Grafikprozessor bietet dank flotten Speichers viel Leistung!**							**1,49**
AX 800 XT	Asus	€ 509,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 469,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	1,50
Ultra/2600 GS	Gainward	€ 599,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	3,3 Sone	1,51
Geforce 6800 GT	Galaxy	€ 439,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	370 MHz/500 MHz DDR	1,4 Sone	1,51
SP-AG40GPT	Sparkle	€ 409,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	1,53
Geforce 6800 GT	XFX	€ 419,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	1,55
Radeon X800 XT PE	Sapphire	€ 489,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
7KIr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 179,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

Spar-Tipp

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14
996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15
Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24

Spar-Tipp

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Prolite E435S	Iiyama	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	2,23
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	2,24
S1702C	Teac	€ 349,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,25
XP17 TFT	Shuttle	€ 649,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	2,27

Spar-Tipp

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
VX912	Viewsonic	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	2,13
Prolite E481S	Iiyama	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,33
Syncmaster 193P	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,44
190S5	Philips	€ 499,-	D-Sub	26 ms	2,52

Spar-Tipp

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
A7V880-UAYZ	Asus	€ 75,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 105,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	

Spar-Tipp: **MSI stattet auch seine günstige 754-Platine K8T Neo-FISR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessortakt dadurch leicht angehoben werden.** **1,67**

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8V Deluxe	Asus	€ 115,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8N Pro Platinum	MSI	€ 120,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,81
KV8 Pro	Abit	€ 100,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,82

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
Abit AV8	Abit	€ 125,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 170,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,96
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,97
A8V Deluxe	Asus	€ 120,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,01

Spar-Tipp

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	

Top-Produkt: **Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungspotenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt auch im Übertaktungsbetrieb für eine hohe Stabilität.** **1,62**

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	–	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 90,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93

Spar-Tipp

SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCI-E-G/PCI-E/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
915P Neo2 Platinum	MSI	€ 160,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	DDR2 (4)	1,79
AG8 + Third Eye	Abit	€ 150,-	915P	1 x16/3 x1/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR1 (4)	1,79
P5AD2 Premium	Asus	€ 270,-	925X	1 x16/2 x1/3/8xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR2 (4)	1,81
Lanparty 925X-T2	DFI	€ 215,-	925X	1 x16/3 x1/3/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	DDR2 (4)	1,88
D925XCV	Intel	€ 220,-	925X	1 x16/2 x1/4/4xSATA150	1.000 MBit/s	1-4 %	DDR2 (4)	2,13
P5GDC Deluxe	Asus	€ 170,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR1 (2)/DDR2 (4)	3,24

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 320,-	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	

Top-Produkt: **Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicherduett von Corsair vor allem für Overclocker und Performance-Freaks interessant, die die letzten Leistungsreserven aus ihrem Rechner kitzeln wollen.** **1,68**

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
VS256MB400	Corsair	€ 45,-	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Channel	GEIL	€ 130,-	200 MHz/226 MHz/235 MHz	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 75,-	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 44,-	200 MHz/208 MHz/215 MHz	CL2,5-3-3-8	2,68

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Pentium 4 540 (Prescott) (Boxed)

Hersteller: Intel **Takt:** 3,2 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 229,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Pentium 4 560 (Prescott) (Boxed)

Hersteller: Intel **Takt:** 3,6 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 429,-* **P/L:** Mangelhaft
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Athlon 64 3200+ (Winchester) (Boxed)

Hersteller: AMD **Takt:** 2 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 204,-* **P/L:** Gut
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3500+ (Winchester) (Boxed)

Hersteller: AMD **Takt:** 2,2 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 299,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

TIPP DER REDAKTION

Einsteiger finden mit Athlon 64 3200+ für den Sockel 939 die richtige CPU. Wer mehr investieren will, setzt auf die 3500+-Variante. Die Modelle 3800+ und 4000+ sind noch unbezahlbar.

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze

Nforce4

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express, SLI-Unterstützung

K8T890

Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express

Intel 875

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Northwood/Prescott), Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/nein/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925X

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Prescott), Celeron (Prescott)
Sockel: 775
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR2 400-DDR2 533
Besonderheiten: DDR2-Arbeitsspeicher, PCI Express

TIPP DER REDAKTION

Vias K8T890 ist (immer) noch nicht verfügbar, wer ein neues AMD-Mainboard sucht und PCI Express wünscht, greift zum Nforce 4. Für AGP-Besitzer ist nach wie vor der Nforce 3 die Referenz.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

Neueinsteiger

TEAC DV-W516G
DAUERBRENNER



Teac schickt mit dem DV-W516G einen neuen Dual-Layer-DVD-Brenner ins Testlabor. Eine randvolle DVD+R wird mit 16facher Geschwindigkeit in 5 Minuten und 50 Sekunden gebrannt, die Fehlerkorrektur arbeitet tadellos. Die Betriebslautstärke ist aber mit Spitzen von bis zu 5,2 Sone sehr hoch. Dafür zählt das Gerät mit 68 Euro zu den günstigsten Angeboten. An Software legt der Hersteller das Programm-Paket Cyberlink DVD Solution bei. (fm)

Hersteller: Teac **Preis:** € 68,-*
Kategorie: DVD-Brenner
Webseite: www.teac.de **WERTUNG: 1,87**

TAGAN TG480-U01
KRAFTWERK



Die Nummer 2 auf der Netzteil-Referenzliste beeindruckt mit einer langen Ausstattungsliste: So dachte Hersteller Tagan an zusätzliche Adapter und Kabelbinder. Auch die Leistungsangaben lassen sich sehen: Die 3,3-Volt-Leitung liefert solide 28 Ampere, die 5-Volt-Leitung 48 Ampere und die 12-Volt-Leitung exzellente 28 Ampere. Im Testcenter wurde das PC-Kraftwerk bis zu 47 Grad Celsius warm, lief aber dauerhaft stabil. (fm)

Hersteller: Tagan **Preis:** € 84,-*
Kategorie: Netzteil
Webseite: www.tagan.de **WERTUNG: 1,99**

CREATIVE AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK
HÖRBUCH



Die Audigy 2 ZS Notebook wird im PC-Card-Slot betrieben und ermöglicht wie der große PCI-Bruder 7.1-Surroundklang. Die Soundkarte für den reisenden Spieler unterstützt EAX Advanced HD 4.0 für Spiele sowie Dolby Digital EX und DTS-ES für Filme. Alle Ein- und Ausgänge befinden sich an einer Kabelpeitsche. Bei Musik und Spielen klingt die mobile Audigy erstklassig und kann problemlos mit der PCI-Version mithalten. (fm)

Hersteller: Creative **Preis:** € 99,-*
Kategorie: Soundkarte
Webseite: de.europe.creative.com **WERTUNG: 1,46**

CPU-KÜHLER

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	Thermalright	€ 60,-	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	
Top-Produkt:	**Unsere Referenz bei den CPU-Kühlern passt auf fast jeden Sockel und ist im 7-Volt-Betrieb mit 0,1 Sone faktisch unhörbar. Aber auch bei 12 Volt macht der XP-120 mit optionalem Papst-Lüfter eine gute Figur.**							**1,60**
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,61**
CNPS7700-Cu	Zalman	€ 49	478/775/754/939/940	Kupfer	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,64
NB-Cool Scraper	Blacknoise	€ 58,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,68**
Ultra Vortex	Cooler Master	€ 34,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,69**
NB-Cool Tower	Blacknoise	€ 54,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	3,9/0,7 Sone	54/54 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,74
CNPS7000B-Cu	Zalman	€ 49,-	A/478/754/939/940	Kupfer	1,7/0,5 Sone	54/56 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,78**
Hyper 6	Cooler Master	€ 50,-	478/754/939/940	Kupfer	3,0/2,1 Sone	54/57 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,83**
Radial 64 Papst	EKL	€ 30,-	754/939/940	Alu/Kupfer	1,4/0,2 Sone	57/68 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,84**
TR2-M6 (K8)	Thermaltake	€ 15,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,1/0,2 Sone	54/65 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,85**
Pipe101 (Silentcat)	Thermaltake	€ 34,-	754/939/940	Kupfer	2,1/0,2 Sone	56/70 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,88**
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 139,-	754/939/940	Kupfer	3,1/0,2 Sone	56/62 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,89**
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,0/0,2 Sone	55/62 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**1,91**
FCS-50	Sythe	€ 50,-	478/A/754/939/940	Kupfer	8,9/0,5 Sone	53/62 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	**2,05**

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Ges./Comb. (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentw. (3D)	Wertung
Silentstorm SHA480-9A	Sharkoon	€ 89,-	480/265 Watt	32/32/18 Ampere	0,4-2,2/0,6-2,6 Sone	45 Grad Celsius	
Top-Produkt:	**Unser neuer Spitzenreiter bei den Netzteilen liefert hohe Leistung bei einer geringen Lautstärke von nur 0,6 Sone. Dabei bleibt das Gerät mit einer Temperatur von 45 Grad Celsius verhältnismäßig kühl.**						**1,93**
TG480-U01	Tagan	€ 84,-	460/240 Watt	28/48/28 Ampere	0,6/1,1 Sone	47 Grad Celsius	1,99
HPS 400	Hama	€ 73,-	400/220 Watt	28/30/16 Ampere	0,9-5,7/0,9-5,7 Sone	40 Grad Celsius	2,07
Ultra Silence AP-400X	Coba	€ 69,-	370,5/230 Watt	30/40/18 Ampere	0,9/1,2 Sone	40 Grad Celsius	2,08
QT-02400 G	Qtechnology	€ 74,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
EG-425AX-VE(G)	Enermax	€ 85,-	420/260 Watt	32/36/15 Ampere	0,5-1,2/0,5-1,2 Sone	42 Grad Celsius	2,14
Neopower 480	Antec	€ 125,-	480/290 Watt	30/38/18 Ampere	0,4/3,4 Sone	42 Grad Celsius	2,28

ATX- GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montagepl.	Lüfterpl.	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Tsunami VA3000-SNA	Thermaltake	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Silentium T1	Arctic Cooling	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12,0 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Ocean Dome (2AW)	Thermalrock	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7,0 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Centurion 5 (CAC-T05)	Cooler Master	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8,0 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Silver Attention	Pearl	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11,0 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 189,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	
Top-Produkt:	**Die Western-Digital-Platte für Serial ATA bietet eine exzellente Zugriffszeit. Trotz der hohen Anzahl von 10.000 Umdrehungen pro Minute ist die Platte mit 1,7 Sone angenehm leise.**							**1,33**
HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 174,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	**1,54**
HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	**1,58**
HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	**1,64**
ST3200822A	Seagate	€ 109,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	**1,72**

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVV	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
Starspeed D16	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	**1,82**
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	**1,92**
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	**2,04**
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	**2,06**
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	**2,21**

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	**1,38**
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 18,-	17	PS/2	**1,43**
Internet Navigator	Logitech	€ 30,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	
Spar-Tipp:	**Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag in bewährter Logitech-Qualität. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.**				**1,43**
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	**1,46**
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 48,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	**1,95**

MAUS-TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 63,-	Kabellos	PS/2, USB	
Top-Produkt:	**Logitechs Desktop-Flaggschiff eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte. Nach wie vor unsere Nummer 1 bei den Maus-Tastatur-Kombinationen! Die Maus lässt sich auch über USB anschließen.**				**1,57**
Wireless Optical Desktop Comfort Edition	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	**1,75**
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	**1,77**
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2	**1,86**
Cordless Desktop LX501	Logitech	€ 59,-	Kabellos	PS/2, USB	**1,87**

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	
Top-Produkt:	**Das Mouse Pad XXL eignet sich aufgrund seiner gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer niedrigen Abtastrate zocken. Die geringe Höhe sorgt für eine optimale Ergonomie.**				**1,34**
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44 Spar-Tipp
Lightpad Precision	Revoltec	€ 18,-	29 x 24 cm	7 mm	2,01
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den Eingabegeräten setzt auf einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Das neue Design bietet sogar eine Batteriestandsanzeige.**					**1,26**
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Diamondback	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	USB	1.600 dpi	1,59
Viper 1000	Razer	€ 42,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 156,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 52,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 52,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 29,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 28,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 76,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 287,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Ja	Nicht vorhanden	1,82
Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 40,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vibrationsfunktion	2,24

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 77,-	2+1	40 Watt	1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24 Spar-Tipp
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 62,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-5500 Digital	Logitech	€ 329,-	5+1	505 Watt	
Top-Produkt:	**Das neue Logitech-Flaggschiff mit integriertem Decoder bietet 505 Watt Leistung für Arbeits- und Wohnzimmer. Der riesige, THX-zertifizierte Subwoofer setzt cineastische Effekte exzellent in Szene.**				**1,32**
Gigaworks S750	Creative	€ 429,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 139,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
Inspire T5900	Creative	€ 89,-	5+1	74 Watt	1,90 Spar-Tipp
Octavus 5.1 fx1600	Ultron	€ 140,-	5+1	75 Watt	2,38
X-620	Logitech	€ 87,-	5+1	70 Watt	2,48

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausgänge	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy 2 ZS Platinum	Creative	€ 159,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,48
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 139,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	
Top-Produkt:	**Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über einen 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Ein- und Ausgänge an der PC-Frontseite in hervorragender Qualität.**				**1,70**
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 289,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 44,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 139,-
RAM: Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte: Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse: Levicom X-Alien	€ 139,-

Der Intel-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Pentium 4 550 (Sockel 775, 3,4 GHz)	€ 269,-
Kühler: Zalman CNPS7700-Cu	€ 59,-
Hauptplatine: MSI 915P Neo2 Platinum	€ 144,-
RAM: Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte: Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 209,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 204,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 44,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 109,-
RAM: Kingston KHX3500AK2/1G	€ 249,-
Grafikkarte: Sparkle SP-AG43GDH (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon SHA300-8P (300 Watt)	€ 29,-
Gehäuse: Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Nachdem ich halbwegs unbeschadet Weihnachten überstanden hatte, lauerte schon die nächste Prüfung auf mich. Klar – kein Jahr ohne Silvesterfeier."

Und wie immer gibt es dort reichlich vergorenen Gerstensaft und andere Alkoholika, denen man meist gehörig zuspricht. Bis Mitternacht ist die Welt meist noch in Ordnung. Aber Schlag zwölf wird das Kinder-Napalm (Böller, Feuerwerk, Terrassen-Pershing) ins Freie geschleppt. Explosives und Alkohol – eine wirklich unheilvolle Mischung. Die leichten Verbrennungen versucht man dann meist mit Obstler zu heilen, was die Sache zwar nicht besser, aber lustiger macht. Und da die Flasche gerade bereitsteht, versucht man natürlich, sich auch die Party lustig zu saufen, was aber leider nicht immer gelingt. Alkohol ist nun mal keine Lösung. Ein Herr Merkel soll sogar ins Koma gefallen sein, bei dem Versuch, sich seine Frau schönzusaufen. Gegen Ende der Feier kann man meist nicht mehr zwischen Apfelkorn und Chanel unterscheiden – Hauptsache Flasche und dröhnt. Am Morgen danach wundert man sich dann, wieso man dieses lange Hemd anhat und eine Harfe in der Hand hält. Meine Vorsätze für das neue Jahr: Nie wieder Alkohol!

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Kleine Geschenke

Hi Rossi,

ich melde mich bei euch, da mir in letzter Zeit vermehrt aufgefallen ist, dass eure Zeitschrift nicht nur dafür gut ist, sich über Spiele zu informieren, nein, offensichtlich scheint ihr eine Art Konkurrenz zum Christkind aufzubauen. Ich schließe das aus den immer öfter auftauchenden Leserbriefen, in denen PCs und Spiele gefordert werden. Doch genug dieser Ausführungen, kommen wir zu dem eigentlichen Punkt meines Schreibens. Da mein Hintern zurzeit aufgrund des Zivildienstes Vater Staat gehört und ich gerade so viel Geld bekomme, dass ich nicht dem Hungertod anheim falle, fehlt mir das nötige Kleingeld für ein standesgemäßes Leben.

Mir wäre für den Anfang sehr geholfen, wenn ihr mir innerhalb der nächsten zwei Tage einen Mercedes SL überantworten würdet. Vielen Dank im Voraus. Zum Schluss ist da aber noch eine Sache, die mich zwar nichts angeht, mich aber trotzdem interessiert. Wie viel müssen die Redakteure der PC Games monatlich zahlen, damit sie all ihren Lesern einen solch angenehmen Lebensstandard bieten können?

Mit freundlichen Grüßen Mathias

Jetzt mach hier mal nicht so einen Wind. Ehe das Kind zum Manne reift (warum red ich heute so geschwollen?), sind immer ein paar Monate für Volk und Vaterland angesagt. Ob der Dienst mit Waffe oder Bettpfanne verrichtet wird, tut nichts zur Sache. Ungerupft kommen da nur sehr kränkliche Persönlichkeiten davon. Tu nicht so, als ob du der Einzige wärst. Zwar kannst du deinen SL erst mal vergessen, aber wenn du Glück hast, ist wenigstens der Bus, der dich zum Dienst bringt, von Mercedes. Auch denken wir (und besonders ich) gar nicht daran, dem Christkind Konkurrenz zu machen, was nämlich schon alleine daran scheitern würde, dass wir nicht lieblich gucken und vor der Bescherung die Abonummer überprüfen! Wenn ich dennoch ab und zu was verschenke, wird mir das zum Glück nicht vom Gehältchen abgezogen, sondern von wohltätig gesinnten Firmen zur Verfügung gestellt. Und da mich deine E-Mail gerührt hat, sollst du auch etwas bekommen; ich habe mir extra etwas Passendes ausgedacht. Da mir bekannt ist, was der Zivi wirklich will, ist eine nagelneue Bettpfanne (frag besser nicht, woher ich die habe) und drei Gutscheine fürs Restaurant „Zum goldenen M" (kein kausaler Zusammenhang) bereits an dich unterwegs.

Schmul?

Lieber Rossi,

ich bitte dich inständig, mir zu erklären, wie man das Gold aus dem Computer rausbekommt, denn ich habe gelesen, dass im Computer Gold ist und da mein alter Pentium III ausgedient hat, möchte ich ihn zu Geld machen. Ich würde mich sehr über Ihre Hilfe freuen.

Muller Daniel aus Luxemburg

PS: Kuf d'Schmul an iwer nokes Kreiz deiwel nachmol

Ich mag Leute wie dich, die mal etwas gelesen, den Zusammenhang nicht verstanden und es sich falsch gemerkt haben. Es ist zwar richtig, dass man aus einem PC Gold extrahieren kann, doch ist der goldige Anteil ein verschwindend geringer. In weit größerem Umfang könnte dein Rechenknecht mit allerlei Buntmetallen, Barium, Blei, Antimon, Arsen und anderem lustigen Zeugs dienen. Wahrscheinlich würde ein Ausschlachten deines PCs weniger Gold zu Tage fördern als einmal kräftig in der Nase bohren, wobei bei Letzterem sogar (hoffentlich) erheblich weniger Schadstoffe anfallen würden!

Der Erste, der mir erklären kann, was der Satz unter „PS" bedeuten soll, gewinnt eine PC Games, handsigniert von allen Redakteuren und mit einem Lippenstiftabdruck von Daniel Möllendorf.

Langträger

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

seit einiger Zeit frage ich mich, was mit deinen wunderbaren, vollen, schönen, langen Haaren passiert ist. Sind sie dir ausgefallen? Oder hast du sie dir abgeschnitten? Da ich selbst lang trage, würde ich Letzteres bedauerlich finden. Ich hoffe, du gehörst jetzt nicht zu diesen Gel-Schweinen (nicht auf die Tiere bezogen), die sich jeden Tag zehn Liter Gel in die Haare kippen, um „cool" auszusehen. Ich hoffe auf Antwort.

Hochachtungsvoll: Alex

Ich bin zwar nicht wie du Lang-, sondern Linksträger, benutze aber dennoch kein Haargel – das Leben ist schon schmierig genug. Nachdem mein Gesicht schon immer ein Symbol für Murphys Gesetz war, hab ich

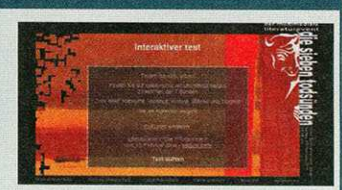


http://ulm.ccc.de/projekte/bankomat/index.html
Hier könnt ihr sehen, wozu Bankautomaten wirklich in der Lage sind, wenn sich kreativer Geist in unheilvoller Art und Weise mit technischem Wissen paart.





www.luftgitarrenkurs.com/kurs.htm
Auf der letzten Party wieder die Luftgitarre gemacht und dich grausam blamiert? Du brauchst einen Luftgitarrenkurs!



www.7todsuenden.ch
Fragst du dich manchmal, zu welchen der sieben Todsünden du am stärksten neigst? Dieser Test findet es heraus.

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten über Gott und die Welt. Welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail Adresse.

zumindest irgendwann einmal beschlossen, mich von dem Wildwuchs auf meinem Kopf zu trennen, weil es mir einfach peinlich war, auszusehen wie Bigfoot in Hosen. Zudem ist solch eine Frisur eh nur akzeptabel, wenn man eine E-Gitarre dabei hat. Jetzt aber im Ernst: Früher hatten lange Haare etwas mit Rebellion zu tun. Heute regt sich niemand mehr darüber auf und sogar Leute wie du tragen lange Haare. Um sich heute noch abzugrenzen und als „Outlaw" durchzugehen, muss man schon mindestens zwei Kilo Metall im Gesicht haben. Oder man wird Leserbriefonkel.

Bemusterung

Was muss ich tun, damit namhafte Hersteller wie Nvidia oder Ati mir kostenlose Testkarten zuschicken? Gibt es da einen Trick oder mit wem muss ich da schlafen ?

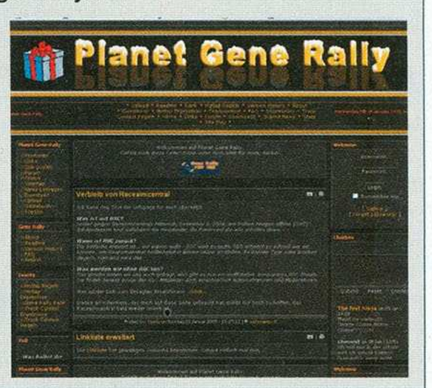
Michael Wolff

Da ja unser „Mr. Hardware" Frank M. von den Herstellern eifrig mit Testmustern beliefert wird, sollte ein oberflächlicher Blick genügen, um festzustellen, dass deine letzte Vermutung schon mal nicht zutrifft. Jammern und Wehklagen führt auch nur in Einzelfällen zum Erfolg. Ergo: Es gibt wirklich einen Trick! Und der ist sogar ganz einfach! Sorge einfach dafür, dass deine Erfahrungen mit diesen Grafikkarten von ein paar hunderttausend Menschen gelesen werden, und schon werden die Hersteller bedeutend williger. Wenn dann noch höfliches Anfragen in Verbindung mit einem Tick

Homepage des Monats

http://www.planetgenerally.de

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail.



Eine sehr nützliche und informative Seite rund um das Freeware-Game **Gene Rally** betreibt unser Leser Crono.

PC-Games-Leser des Monats



Wie schädlich der Einfluss von Alkohol wirklich sein kann, beweist uns hier eindrucksvoll Fabian Wenz. Liebe Kinder: Wenn ihr nicht so aussehen wollt wie Fabian – Finger weg vom Alk!

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Penetranz hinzukommt, sollte deinen kostenlosen Testmustern nichts mehr im Wege stehen.

Abdruckregel

Hi Rossi,

wie kann ich sicher sein, dass mein Leserbrief (selbst wenn er noch so bekloppt ist wie dieser hier) im Heft abgedruckt wird? Außerdem würde ich gerne wissen, ob du mir selbst antwortest oder ob ich die Zeitschrift kaufen muss, um deine Antwort zu lesen?

MfG Fabi

Eine Garantie auf Abdruck gibt es nicht. Was hier erscheint, entscheide ich nach Lust und Laune. Wer hier verewigt wird, bekommt auch garantiert keine Nachricht von mir, sondern muss wirklich im betreffenden Heft nachsehen. Auch ich leiste meinen kleinen Beitrag zur Erhöhung der Auflage! Und damit es nicht zu einfach wird, muss Brief samt Antwort nicht notgedrungen in der kommenden Ausgabe stehen, sondern es kann sich um bis zu drei Monate verzögern. Dies tu ich natürlich aus purer Boshaftigkeit, und auch um die Spannung zu erhöhen.

Gerumpel

Hallo Rainer,

ich habe schon an die Hardware-Abteilung gemailt, aber bisher keine Antwort bekommen. Vielleicht kannst du mir ja helfen? Immer wenn ich am PC sitze, höre ich in letzter Zeit so ein komischen Rumpeln. Was könnte das sein?

Julian

Mit diesem Problem bist du nicht alleine. Auch ich hatte darunter zu leiden, habe das Problem aber, sehr zur Freude meiner Kollegen, gut in den Griff bekommen! Bei Blähungen helfen die so genannten Carminativa, etwa als Tees mit Fenchel, Kümmel, Anis oder Pfefferminze. Sie wirken entblähend und beruhigend auf Magen und Darm.

Akte X

Liebster Rossi,

auf der Internetseite einer Forschungsserie eines Regionalsenders (nachzulesen bei www.quarks.de) wird die Frage gestellt, wohin denn die E-Mails verschwinden, die nicht beim Empfänger ankommen. Ich würde gerne deine Meinung dazu hören.

Dein Herzallerliebster: Blade87

Manchmal, vor allem montags und ganz besonders während der Ferienzeit, wäre ich spontan geneigt, diese Frage mit „in meinem Postfach natürlich" zu beantworten. Dies trifft aber nur dann zu, wenn deren Inhalt in irgendeiner Form eine Frage beinhaltet. Ich denke, dass diese Mails schlicht in ihre Bits und Bytes aufgelöst werden und in Form marodierender, elektrischer Energie für unerklärliche Migräneanfälle verantwortlich sind. Deine Frage wirft bei mir aber eine ganz andere nach einem noch größeren Mysterium der Moderne auf: Wohin verschwinden all die Mails, die eine Antwort enthalten (zumindest landen bei mir immer nur Fragen)? Gibt es sie überhaupt oder ist das nur eine Legende? An dieser Stelle bitte die Melodie von **Akte X** pfeifen.

Das intime Quiz



An dieser Stelle findet ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet: Video-Redakteur Björn von Bredow war in seiner Jugend:

a) Fränkischer Meister im Judo
b) Deutscher Schachmeister
c) Elvis-Imitator
d) Damen-Imitator

Im Vormonat war die richtige Antwort „d" und Katja Böhm ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

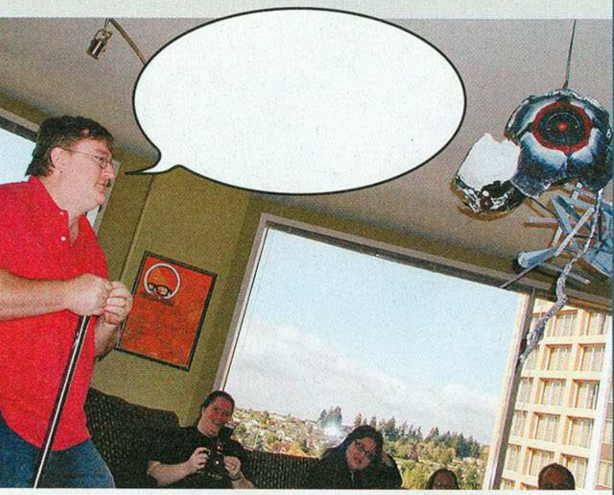


AUTOGRAMMJÄGER Neben guten Wünschen und einer Original-Sid-Meier-Unterschrift passt offenbar auch noch eine Einkaufsliste auf das Poster.

Diese Gelegenheit ließen sich langjährige Spielefans nicht entgehen: Bei der Autogrammstunde in Hamburg signierte Spieldesigner Sid Meier mitgebrachte Disketten und Schachteln von Klassikern wie Railroad Tycoon, Civilization und eben Pirates. Und wer nichts dabei hatte, dem überreichte der Mei(st)er ein formschönes Poster. PC-Games-Leser Matthias Meisdrock aus Eichwalde hatte zu dieser Szene den besten Einfall und kassiert dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und legen Sie Valve-Boss Gabe Newell einen witzigen Spruch in den Mund – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 11. Februar 2005. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ZUSCHLAG! Half-Life 2 ist fertig – und Valve-Gründer Gabe Newell hat soeben nach alter Sitte diesen futuristischen Scanner verdroschen.

Explosives Abo

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön den Ego-Shooter **S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl!**

Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig auf den Fersen, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.



Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
(Art.-Nr.: 002633)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG 24 12

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Fragen an die Redaktion

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregung und Kritik.

1. Making-of Half-Life 2

Der Artikel „Geheimakte Half-Life 2" in 02/2005 war das Beste, was ich bisher in einer Spielezeitschrift gelesen habe. Da konnte man einmal sehen, wie Softwareprojekte wirklich laufen können und wie hart das Los eines verantwortlichen Projektleiters sein kann.

Oliver Kolle

*Vielen Dank zu dem interessanten Making-of-Artikel zu **Half-Life 2**. Ist eigentlich bekannt, was mit dem deutschen Hacker, der in das Valve-Netzwerk eingedrungen ist, geschehen ist? Wurde er nun in Deutschland vor Gericht gezogen und muss er noch mit einem Verfahren in den USA rechnen? Oder ist Gras über die Sache gewachsen?*

Maximilian Haberecht

HEINRICH LENHARDT: Valve schweigt sich anhaltend aus und begründet dies mit dem „schwebenden Verfahren". Wir werden das Geschehen aber weiterhin genau verfolgen.

*Ich habe mir vor kurzem **Half-Life 2** gekauft und habe es auch gleich installiert. Bei der Installaion musste ich einen Steam-Account erstellen. So weit, so gut. Meine Frage: Wenn ich **Half-Life** spiele, muss ich dann noch mit Zusatzkosten rechnen (durch Steam)?*

Philipp Knollmair

DIRK GOODING: Nein, selbstverständlich entstehen keine weiteren Kosten. Wie Sie **Half-Life 2** ohne laufende Internetverbindung spielen können, lesen Sie auf Seite 143.

2. Englisch – nein danke!

*Liebe Redakteure, bitte gehen Sie nicht davon aus, dass alle so gut Englisch können wie Sie. Es gibt Leute, die englischsprachige Spiele nicht zocken können oder wollen. Dass die Spieleanbieter zum Teil keine deutsch synchronisierten Titel – und das auch noch zum vollen Preis – anbieten, ist ärgerlich. Dass bei viel zu vielen Spielen in einer deutsch beschrifteten Verpackung ein englischsprachiges Spiel steckt (etwa **Vampire: Bloodlines**) ist Käuferverarschung.*

Helmut Ullrich

CHRISTOPH HOLOWATY: Gerade zu **Vampires** haben uns so viele Leserbriefe erreicht, dass wir das Thema im Rahmen eines Reports (siehe Aktuell-Teil) aufgreifen.

3. Fußballmanager 2005

*Ist es noch möglich, einen **Fußballmanager 2005** Manager-Guide zu bekommen? Ich habe bereits ein Abo und für den **FM 2004**-Guide wurde es so gehandhabt, dass ich euch einen frankierten Rückumschlag schicken sollte. Das hat wunderbar geklappt. Nun meine Frage: Ist es auf demselben Wege möglich, den 2005-Guide zu bekommen?*

Sascha Rosseck

PETRA FRÖHLICH: Wie auch schon im vergangenen Jahr, möchten wir gerade unseren treuesten Lesern – unseren Abonnenten – wieder einen besonderen Service anbieten: Gegen Einsendung eines mit € 1,00 frankierten und adressierten Rückumschlages (11 cmx22 cm) senden wir Ihnen den **Fußballmanager 2005**-Guide gerne kostenlos zu. Bitte schicken Sie den Rückumschlag mit der Angabe Ihrer Abo-Kundennummer an folgende Anschrift: COMPUTEC Media AG, Leserservice/FM 2005-Guide, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

4. Tipps & Tricks

*Erst einmal ein großes Lob zu Ihrem Magazin. Als begeisterter **Vampire: Bloodlines**-Spieler konnte ich aufgrund des Bugs bei der Leopoldsgesellschaftsquest das Spiel nicht weiterspielen, deshalb kam Ihr Konsolen-Befehl für diese Quest mir gerade recht. Allerdings bin ich ein wenig enttäuscht, wie Sie nach dem neuen Layout die Tipps&Tricks-Seiten aufgebaut haben. In der aktuellen Ausgabe haben Sie auf Seite 127 eine Seite für Werbung und auf den Seiten 128/129 Tipps für **Half-Life 2**. Auf der darauf folgenden Seite 130 folgen die Tipps für **Schlacht um Mittelerde**. Da ich die für mich interessanten Tipps & Tricks in einem Ordner unter dem jeweiligen Spiel abgeheftet habe, müsste ich im genannten Bespiel eine der Seiten zwangsweise fotokopieren. Dieses Problem hatte ich in früheren Ausgaben nicht. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie diesbezüglich eine kleine Änderung durchführen könnten.*

Ralph Bursig

STEFAN WEISS: Aufgrund der großen Nachfrage nach „sammelfreundlichen" Tipps & Tricks werden wir das Format zur kommenden Ausgabe entsprechend anpassen.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



MAKING-OF PC Games zeichnete die turbulente Entstehung von Half-Life 2 nach.



UNVERSTÄNDLICH Die englische Sprachausgabe von Bloodlines stößt auf Kritik.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 02/04
Das erste Tipps&Tricks-Heft, das wir Ihnen mit DVD präsentieren! So ist es möglich, Ihnen gleich drei Spiele-Vollversionen zu liefern: **Herrscher des Olymp**, **Ground Control** und **SWAT 3**. Dazu gibt es das Add-on **Zeus**. Natürlich erhalten Sie auch wieder jede Menge Komplettlösungen, z. B. zu **Far Cry (dt.)**, **Deus Ex: Invisible War** und **Black Mirror**. Außerdem über 10.000 Tipps & Tricks, das geniale PC-Games-Archiv mit 14 kompletten Ausgaben, jede Menge Patches, Treiber sowie die besten Maps und Mods auf DVD.

PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004
Spiele über Spiele stapeln sich in den Ladenregalen. Welche lohnt es sich zu kaufen, welche muss man unbedingt haben? Mit diesem ultimativen Ratgeber wissen Sie genau, was dieses Jahr gespielt wird und worauf man sich bis Weihnachten noch freuen darf. Für den etwas schlankeren Geldbeutel gibt es die Spitzenauslese der Budget-Spiele und Sondereditionen. Und das Beste daran: 10 Vollversionen auf DVD bekommen Sie gratis dazu – inklusive mehr als 10.000 Tipps & Tricks.

PC Games: 1.000 Gratis-Spiele und -Tools 01/04
Fotos nachbearbeiten, Screenshots erstellen, System optimieren, PC überprüfen, Websites gestalten, MP3s editieren – alles kein Problem mit dem neuen PC-Games-Sonderheft. 1.000 unverzichtbare Tools, praktische Anwendungen und natürlich Spiele, Spiele, Spiele auf Heft-DVD – Strategie und Action, Karten- und Denkspiele, Geschicklichkeits-Spiele und vieles mehr! Ein echter Tausendsassa für jeden PC-Besitzer!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

(X) Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ■ „PC Games: Tipps & Tricks 02/04" (Art.-Nr.: 002513)
- ■ „PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004" (Art.-Nr.: 002562)
- ■ „PC Games: 1.000 Gratis-Spiele und -Tools 01/04" (Art.-Nr.: 002572)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 01

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Rucki, zucki!

Mitmachen und gewinnen per SMS – Aopen und Shuttle verlosen Hardware im Gesamtwert von über 2.100 Euro!

Die Geforce 6600 GT ist PC-Games-Referenz in der Grafikkartenklasse bis 250 Euro. Aopen verlost drei Aeolus-Platinen mit 128 MByte GDDR3-Speicher.
Info: www.aopencom.de

3x Aeolus 6600GT-DV128

WERT: je 250,- EURO





Aopen

10x Razer Diamondback Magma

WERT: je 49,- EURO

Speed Link verlost zehn Exemplare der flotten Spielermaus Razer Diamondback. Der optische Sensor schafft eine maximale Abtastung von bis zu 1.600 dpi. Die schicke Magma-Illumination ist zudem auf jeder LAN-Party ein Augenschmaus.
Info: www.speed-link.de

Speed Link



Shuttle

Der Shuttle XPC Barebone SB95PV2 ist einer der ersten Mini-PCs mit dem Intel-925XE-Chipsatz. Der Bonsai unterstützt 1.066-MHz-Intel-Pentium-4-Prozessoren für den Sockel 775, x16-PCI-Express-Grafikkarten und 533-MHz-DDR2-Dual-Channel-Speicher. Und das alles in einer schicken Verpackung!
Info: de.shuttle.com

2x XPC Barebone SB95PV2

WERT: je 460,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welcher Titel wurde von den PC-Games-Lesern zum Spiel des Jahres gewählt?

a. Die Sims 2   b. Half-Life 2   c. Doom 3

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Rucki, zucki“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 11 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(sfr 0,70/SMS)

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.



PC Games Leser-Charts (Seite 18)

PCG 12 SPIELENAME
Beispiel: PCG 12 Pirates



PC Games Most Wanted (Seite 16)

PCG 13 SPIELENAME
Beispiel: PCG 13 Age of Empires 3

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 28. Februar 2005.

Im nächsten Heft

TEST

Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher tappt im Dunkeln – und das ist gut so. Doch wenn's brenzlig wird, hat er mehr Möglichkeiten als bisher: Die Designer haben spielerische Grenzen ebenso elegant beseitigt, wie es der Agent sonst nur mit seinen Gegnern zu tun pflegt. In unserem Megatest steht, ob es für Fisher zum Schleichkönig reicht oder ob er womöglich nur noch ein Schatten seiner selbst ist.





TEST

Mit **Act of War** steht der erste große Strategie-Titel für 2005 an. Grandios wie **C&C Generäle**?



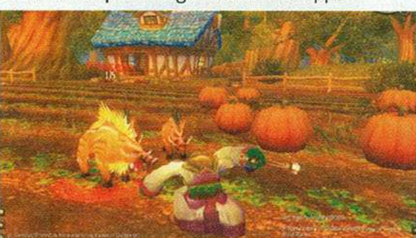
VORSCHAU

FEAR, Tomb Raider, Hitman: Erfahren Sie aus erster Hand, was die Entwickler vorhaben.



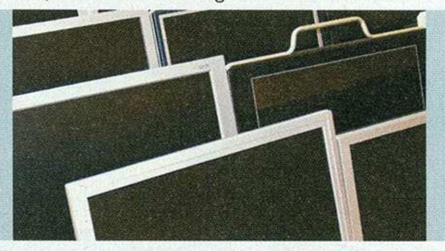
TIPPS

Rollenspiel total: Für **World of Warcraft** und **Knights of the Old Republic 2** gibt's wertvolle Tipps.



HARDWARE

Sie liebäugeln mit einem TFT-Monitor? PC Games erklärt, worauf Sie beim Kleingedruckten achten sollten.



Die PC Games 04/05 erscheint am 23. Februar!
Vorabinfos ab 21. Februar auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- PCI Express: Neue Mainboards + Grafikkarten, Grafik-Trends 2005, 6 Praxis-Workshops
- Tests: 20 aktuelle Digitalkameras, die besten Virenscanner
- Report: So rendert die Half-Life 2-Engine
- Vollversionen auf DVD: Supreme Snowboarding, Registry First Aid 3, Ashampoo Photo Illuminator 2

WIDESCREEN Kino DVD Technik



- Titelstory: Vorschau 2005 – King Kong, Star Wars, Batman u. v. m.
- Filmkritik: Aviator, Blade Trinity, Lemony Snicket u. v. m.
- Technik: Digital-TV, DVD-Recorder
- DVD-Test: King Arthur
- Blockbuster auf Heft-DVD: The 13th Floor von Roland Emmerich (The Day After Tomorrow)

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin





- Titelthemen: Der Pate, Sony PSP
- Im Test: Shadow of Rome, Legend of Kay, Neo Contra, NFL Street 2
- Vorschau und Report: Splinter Cell: Chaos Theory, Devil May Cry 3, Gran Turismo 4
- Heft im Heft: 24 Seiten über Mercenaries
- Auf DVD: 69 Beiträge, 138 Minuten Laufzeit

SFT Spiele Filme Technik



- Titelstory: 18 Handys im Test + UMTS-Special
- Im Test: 6 Heimkino-Anlagen, 6 Fotodrucker
- Report: Handy-Designer, Technik-Neuheiten von CES und MacExpo
- Kompletter Spielfilm: The 13th Floor von Roland Emmerich
- Spiele-Vollversion: Horror-Action-Adventure Alone in the Dark 4

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-340 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-8595464-1
sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de
ftp://ftp.computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

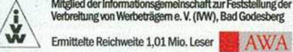












Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser AWA



März 1995

Kurioses am Rande

Während die eine Hälfte der Redaktion fleißig am Redesign des Wertungskastens arbeitete, verschlug es den Rest des PC-Games-Teams nach Las Vegas. Natürlich nicht (nur), um das wohlverdiente Weihnachtsgeld an den Blackjack-Tischen der Casinos zu „investieren". Vielmehr gab es auf der weltgrößten Computerspiele-Messe CES die wichtigsten Neuerscheinungen des Jahres 1995, etwa **The 11th Hour** oder **Terra Nova: Strike Force Centauri**, zu bestaunen. Sierra scheute für die Präsentation von **Larry 7: Yacht nach Liebe!** und **Torin's Passage** weder Kosten noch Mühen und lud die Fachpresse abends in das Penthouse des Nobelhotels Riviera ein. Hier ließ kein Geringerer als Larry-Schöpfer Al Lowe die Puppen tanzen. Gemeinsam mit seiner Band gab der Hobby-Saxophonist sogar Eigenkompositionen zum Besten.

Test des Monats

Bis zu dieser Ausgabe haben wir Ego-Shooter für dreidimensional gehalten. Aber bereits nach einem kurzen Blick auf **Descent** sind wir uns nicht mehr so sicher. Schließlich gab es im Action-Genre bisher nur eine 2D-Karte, die Gegner waren dünner als Papier und man konnte weder fliegen noch springen. Wo bleiben da die Höhen und Tiefen des Raums? Bei **Descent** ist das anders. Hier dürfen Sie sich sogar auf den Kopf stellen – der Schwerelosigkeit und einem fortschrittlichen Raumschiff sei Dank. Mit Letzterem düsen Sie durch endlose Tunnel futuristischer Bergwerke und befreien Geiseln aus den Klauen aufständischer Roboter. Zum guten Schluss eines jeden Levels erwartet Sie ein waffenstarrender Endgegner. Nach dessen Beseitigung düsen Sie zum Höhlenausgang und retten die nächste Minenkolonie. Die besten Ergebnisse erzielen Sie in Interplays schwindelerregendem 3D-Spektakel, das wir übrigens mit einer Spielspaßwertung von 92 Prozent küren, mit einem Joystick. Wer per Tastatur spielt, stellt schnell fest, dass zwei Hände beziehungsweise zehn Finger nicht ausreichen.



Kultspiel: Alone in the Dark 3

Alone in the Dark 1 begeisterte seinerzeit durch eine knisternde Story, ausgefeilte Charaktere und technische Innovationen. Die Art, wie man sich durch die düsteren Räume einer geheimnisvollen Villa bewegen konnte, jagte einem so manchen eiskalten Schauer über den Rücken. Doch der erste Teil der Serie war einfach zu leicht. Nach wenigen Stunden hatten Geübte die Rätsel des Geisterhauses entschlüsselt. Diesen Kritikpunkt nahm sich Infogrames beim Nachfolger zu Herzen – und schoss übers Ziel hinaus: Zahlreiche unfaire Stellen, in denen sich aggressive Gegnerhorden ohne Cheats kaum überwinden ließen, sorgten für Frust. Mit **Alone in the Dark 3** fand Infogrames schließlich die richtige Balance zwischen anspruchsvollen Puzzles und spannenden Kampfszenen. Außerdem ließ sich endlich der Schwierigkeitsgrad dem eigenen Können anpassen. Ansonsten wagte der französische Entwickler kaum Experimente und setzte auf das erfolgreiche Spielprinzip der Vorgänger. Als Schauplatz diente in **Alone in the Dark 3** übrigens die mysteriöse Westernstadt Slaughter Gulch, wo Sie erneut in die Rolle des Meisterdetektivs Edward Carnby schlüpften.





Was wurde eigentlich aus ... Starbyte?

1989 startete Phenomedia-Gründer Markus Scheer (**Moorhuhn**, **Sven**) mit Starbyte eine der ersten deutschen Spieleschmieden überhaupt. Der Durchbruch gelang Starbyte mit **Winzer**, das sowohl für PC und Amiga als auch für den C64 erschien.



In Person eines Weinbauers keltern Sie in dieser Wirtschaftssimulation, was das Zeug hält. Sie kümmern sich um die Lagerzeiten der Trauben, den richtigen Zuckergehalt und darum, welche Rebsorten angebaut werden. Ziel ist es, zum ersten Vorsitzenden der Winzergenossenschaft aufzusteigen. Im selben Jahr (1991) veröffentlichte Starbyte einen weiteren Titel mit Kultstatus: **Super Soccer**. Diese Fußballmanager-Simulation nahm es sogar mit der damaligen Genrereferenz von Software 2000, dem **Bundesliga Manager**, auf. Mit dem abgedrehten Comic-Adventure **Bazooka Sue** verabschiedete sich Starbyte 1997 schließlich aus dem Spiele-Business. Das Bochumer Unternehmen war pleite und meldete Konkurs an. Viele ehemalige Mitarbeiter sind auch heute noch in der Branche aktiv – etwa der Erfinder der **Moorhuhn**-Figur, Ingo Mesche.



Hardwaretrends

Endlich ist es möglich, auf jedem PC Videofilme in VHS-Qualität und voller Bildschirmgröße zu betrachten, der Video CD sei Dank. Auf ihr befinden sich über 70 Minuten digitales Bildmaterial, das nach dem MPEG-Verfahren komprimiert wird. Neben einem CD-ROM-Laufwerk benötigt der PC-Besitzer eine so genannte MPEG-Abspielkarte für rund 550 Mark. Das Angebot an Spielfilmen ist bereits sehr reichhaltig und umfasst Kinostreifen wie **Star Trek 6** oder **Ein Fisch namens Wanda**.

Die Top-5-Tests

1. **ALONE IN THE DARK 3** | Interplay
   Fantasievolles, aber wenig innovatives Western-Adventure für Hobby-Detektive
2. **TIE-FIGHTER ADD-ON** | Lucas Arts
   Die Erweiterung **Defender of the Empire** liefert neue Missionen für den Klassiker.
3. **HELL** | Gametek
   High-Tech-Adventure mit viel Sex & Crime und einer gehörigen Portion Humor
4. **WINGS OF GLORY** | Origin
   Storylastige Erster-Weltkrieg-Flugsimulation im Stile von **Strike Commander**
5. **WEREWOLF-HOKUM KA-50** | Virgin
   Übertrieben realistische Hubschrauber-simulation für Profis

Ungezieferalarm

Monat für Monat weisen wir in unserem Bug-Report auf die gravierendsten Fehler in Computerspielen hin und geben gleichzeitig Hilfestellungen, damit Sie irgendwann doch noch den Abspann Ihres „Lieblings" zu Gesicht bekommen. Für diese Ausgabe konnten wir sogar einen Bug beim Taschenrechner von Windows 3.11 ausfindig machen. Zwar liefert das Microsoft-Tool bei komplizierten Berechnungen exakte Zahlen, doch bei der einfachen Rechnung 2,0 - 2,01 streckt es die Flügel: Das Ergebnis beträgt hier -0,0! Faszinierend, oder? Umgehen lässt sich dieses Problem leider nicht. Deshalb können wir Ihnen nur den Rat geben, in Zukunft wieder im Kopf zu rechnen.